

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
03 Mar. 月号
总第四十一期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
零售价25
光盘 推广价20元
封面故事
『音色庭院』
4GB DVD光盘
东方SASA
东方幻想魔录RPG
蒸汽朋克系列音乐集
偶像大师动画BD第一卷
NICO动画2月号视频资料
微笑月报
NICO动画月报二月号
新作简评
兰斯8资料片来袭
『RANCE QUEST マグナム』资料汇总
汁波蜜当选年度最佳动作片女优
打破二三次元壁！
嫐嬲抃掚TMA这里都有
深入探索神主创作初期的设计思路
东方角色设计秘典
露米娅的黑暗一次设定考
深度解读2011年度最强Galgame
"爱"人一生中所能买下的最贵之物
White Album 2 深度解析
冠以爱与团结之名的偶像追梦录
『偶像大师』动画版完结纪念
完蛋了的国王继续耗纸无数的扫雷行动
致卢瑟们的情人节礼物
迟来的C81扫雷大作战
2011年 编辑部年末特别企划
Galgame大盘点
赠品内容：
东方笨蛋⑨纸模
国内原创同人海报
再追加精美海报一张
What A Beautiful Game
樱井光和她的"蒸汽朋克"系列

二次元狂热

2012年3月号 / 总第41期



本期封面作者：PICO
本期封底作者：无背景

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：ASKI
特约校对：凌风天鹫、塔里
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路113号
银网中心A座1202室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月5日（2008年9月创刊）
零售价:20元
电子版请用IPAD在Appstore搜索"二次元狂热"

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及Demo光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【视频欣赏】
NICO动画2月号视频资料
偶像大师动画BD第一卷

【音乐赏析】
蒸汽朋克系列音乐集

【同人游戏精选】
幻想追憶夢 ～ Lost Memory Regeneration
rks fs trial
東方スカイアリーナ 幻想郷空戦姫 紅 -体験版-
東方SASA
東方幻想魔録RPG

Contents 2012.03

河蟹子の相谈室

图：amyi

首先河蟹子要在这里和广大读者们拜个晚年，由于春节放假的关系，2月号的杂志都受到了很大的影响，同时也因为赶着过年的疯狂修罗场，上期中出现了几处排版错误，在此向大家道歉！同时也继续招募在帝都的热心读者来为我们义务校对，详情请联系 jediliao@gmail.com。

一年一度的强力增刊『东方梦华录3』一上市便抢购一空，也让很多js找到了生财之路，造成某些地方缺货严重。由于我们的初衷是让喜欢东方的读者可以看到想要的书，所以顶着压力加印了少量『梦华录3』在网店和部分城市发售，除了修订错误外也改换了赠品的形式，大家就不要去给js剥削了~



▲图 KD





42 期封面作者：As109（出自：『众物语』，正经同人出品）
42 期封底作者：紫夏（出自『das Tier, das es nicht giebt』，MSL 出品）

更正启事

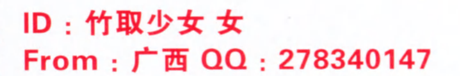


因我们的排版疏忽，41期2月号未标注信息的海报作者为nanayuna，作品出自『whisper』（1508出品），在此向作者以及提供图片的夏川百行C致以歉意。

ID：闪亮亮小杯面 男
From：广东

继血色圣诞节时间后，我又赢了。关键FLAG：高二发现的学生会同部门手下的基友是个小白，因我调教而开始死宅起来；他有点娘;咱们社团的人寂寞了。于是，他果断伪了！ yoooooooo！

：同学真的赢了……现在年轻人的取向河蟹子越来越搞不懂了，咳咳。总之，我该说恭喜恭喜么……



ID：竹取少女 女
From：广西 QQ：278340147

请让在下先挑错！ nico年末盘点P15和P16里把一个唱见的名字写错了啊！是ぐるたみん不是くるたみん啊河蟹子…是在下最喜欢的唱见之一啊…

还有P81くすくす一节第三段把“国王”写成“国玉”了www国王大人每个月都给你们写稿子啊，国王大人会哭的~~~

：关于第一个，将同学最喜欢的唱见的名字写错了实在对不起！！o(>_<)o（卖萌中）

而至于“国玉”的问题……同学这就是你有所不知了，这是一个流传了好几年的老梗了……

ID：李昱东 男 17 岁
From：广东 QQ：1073918675

我最近很喜欢日语的说，回到家时不时对我妈来一句，然后抛下一个潇洒的背影……

：妈妈露出疑惑的神情，然后抛下一句潇洒的话语：发什么傻，快来吃饭了！

▲BY 戳死猪耳朵 From 张家口

Happy new year yoooooooo~QWQ
Mina新年快乐哟！
这货(→)就是贺图了XD
(↑喂!)
二次元狂热39期P27的琪露诺
(●'w'●)~~
贺图什么的好吃吗~
By: Alitash 2012.1.28

ID：潘羽哲 男 18 岁
From：武汉 QQ：541144641

咱们这边入手2DM的日期还真坑爹，2月14日啊！情人节啊！在这个情侣们冒着被烧死的风险出门约会的日子里，我却宅在家里惬意地读着2DM……其实这样还蛮有意思的不是吗？

：2DM陪伴宅男们度过每一个孤独的节日，不用出门去冒被烧的危险。不过同学，也不要走上卢瑟之路啊……

ID：paradisaea 男 17 岁
From：河北廊坊

最近对同人的关注不多，好久没去漫展了……话说看漫展信息的时候都没看到有2DM编辑部出来，难道编辑们成了“部里宅”了吗？

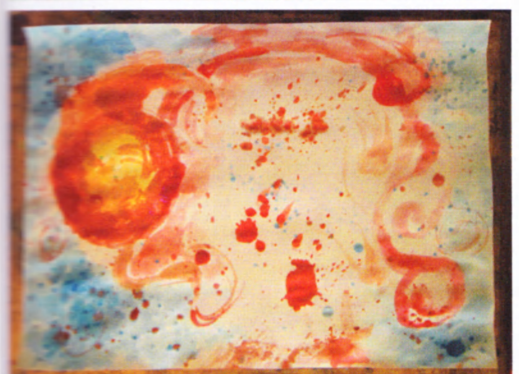
：其实如果同学注意观察的话，可能会在展会的某角落找到一只正在调戏妹子的触手……

@eastboy@126.com

初音舞踏祭 3，40 软妹币倒不是很多，可是光盘 C 君身上有一条与半径等长的裂缝啊，然后怎么可能读的出来。然后我家离买它的地方不近，去换的话报亭老板又不答应……几经周折找同学借到了他的 C 君。其实，只是希望光盘质量好一点……

：非常抱歉，下次碰到这种事情可以及时联系 jediliao@gmail.com 或者 liao.huiqi@gamespot.com.cn，我们会设法解决！





ID：郭梦婷

From：重庆大学艺术学院视觉传达

本来是去年暑假做完的，但是却到今天才全部完成……（好大一坑 - -）

背景图是自己原创的，因为妹红手中拿带火的符就应景画了一张（水彩手绘……咩……不是很熟练的说）

本人是个超级东方厨，从初中开始就萌上幻想乡里所有设定及游戏 XD 尤其大爱红黑（红白和黑白），也不知道从什么时候起每期都买 2DM（我会说是因为每期必有东方专刊以及纸模的原因么？ - -），

咳咳……本人是学视觉传达设计的，将来想进 2DM 编辑部，这个愿望有可能实现么？

真的很喜欢纸模今后也会继续做出更好的纸模，一直支持你们的！干吧呢嘛素

：非常有想法的纸模摄影呀，背景的图很有爱，毕业后欢迎联系我们哟！

ID：萌火焰

二酱，新年快乐呦～～

在尝试了几个月画男人无果后咱还是果断地回归妹纸的怀抱了……OYL

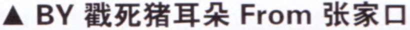
荒废了小半年的板子拿起来突然就变得顺手了，于是就产生了这种奇怪的东西……嘛嘛，灵感来了再二它也是灵感是吧 ~~~ =w=

来到一个雄性生物数都数得出来有几个的新学校真是人生最大的失策啊～在身边妹子的眼里，咱完全成了西门大官人般邪恶的存在……于是和宿舍里的耽美狼一起腐化完宿舍里的妹子后突然就没什么人参目标了……蓦然回首，虽然宅腐双修才是王道，果然还是看二大妈的时候比较燃哪 ~~~ 把堆了好几个月的杂志拿起来有种突然复活的感觉，就差仰天长啸高呼一声【燃烧吧，小宇宙！】了 ～～ 噗 ~~~

总之，祝二酱在新的一年越来越萌啦啦啦 ~~~







▲ BY 戳死猪耳朵 From 张家口



▲ BY Fay From 天腐之国

魔都 Comiccup 简单纪行

本刊的邪恶总编 JEDI 在 2 月 19 日的上海 Comiccup 展有出没，现场可能已经有多位基友或读者发现了～总之就是人很多，软妹很多，伪娘不少，基佬更多。（入镜的 coser 请联系我们以便奉上样刊）







▲ CP 官方提供

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 白石 责编 /jedi



“新老婆”高调降临 冲出画面的国民女友『NEW LOVE PLUS』

今年的 2 月 14 日情人节，比起期待收不到的巧克力，阿宅们有更重要的事情要做，就是接回自己的“新老婆”。和前作『LOVE PLUS』发售前稍不给力的宣传情况不同，国民女友的新作『NEW LOVE PLUS』的发售可是大张旗鼓，除了秋叶原遍地的巨幅广告，KONAMI 还为发售举办了各种有趣的企划，例如玩家可以利用任天堂 3DS 或智能手机的 AR 功能，在秋叶原 7-11 超市的门口拍到巨型的（7.11 米）女友照片。发售当天一早秋叶原还下着丝丝细雨，便有一群玩家在店面前排起了长队。而限定版的同捆主机在发售前就已被预订一空。

新作游戏较前作除了画面的大幅提升以及 3D 的现实外，游戏的内容也有了相当多的扩展。见岳父母、介绍朋友的设定，加上 KONAMI 提供的“女朋友邮件”、“女友短信”等增值服务，将“女友”的存在感扩展到游戏之外，彻底充斥你的生活，让卢瑟们永远翻不了身……

遗憾的是即便游戏已经是延期发售，在玩家玩到之后还是发现了不少的 bug，好在这些 bug 都是可以避免的不会太影响游戏，只是这多少让一直期待的众玩家对制作方有点失望。话说回来，对死宅们来说『NEW LOVE PLUS』不是一款游戏而是人生——人生哪有一帆风顺的，岂能没点 bug 你说是不是?



前所未闻的美少女奥特曼战士“奥特曼妹妹”登场

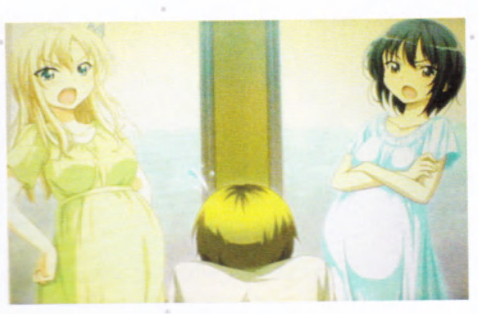


在奥特曼的最新剧场版『奥特曼 SAGA』即将公映的前夕，让人眼前一亮的少女奥特曼闪亮登场！这张人设并不是奥特曼迷的同人，而是预定于 3 月发售的轻小说『奥特曼妹妹』，这货不仅得到了奥特曼的制作公司圆谷 production 的授权，作者还是参与过多部奥特曼脚本制作的小林雄次！小说女主角月島あかり是一个控兄的美少女，有天在意外事故中死亡，路过的宇宙人奥特曼俯身于她以一心同体姿态复活，然后和企图侵略地球的邪恶怪兽们展开了保卫地球的战斗……这部致敬初代奥特曼的轻小说一反传统风格，利用美少女展开剧情，不禁有点小雷人，圆谷不好好拍奥特曼来写这样的故事，果然现在是连奥特曼都能萌化的世界了么……地球的未来就交给你们了！

エロ游戏?『友少』游戏美好结局引发热议

借着动画和小说大热的劲头，『我的朋友很少』也像多数作品一样推出了相应的 PSP 游戏。游戏刚刚发售当天，就有人透露了其中两个分支的结局。意料之中的是，正如去年的『我的妹妹不可能这么可爱』的 PSP 游戏一样，果然有女角怀孕的结局，而出乎意料的是，竟然有让星奈与夜空同时怀孕的结局……喂喂小鹰，你这可是犯罪的啊，大家果断表示必须烧了你。





“不要被骗了”——大好人开司呼吁大家注意防诈

『赌博默示录』中的开司虽然在逆境中有着过人的头脑和毅力，但由于其善良容易相信别人的本性无数次陷入骗局。前不久漫画原作者横须贺市出身的福本伸行老师以开司的名义在逗子市警署当了一天的署长。53 岁的福本大叔身穿警服头戴警帽，呼吁大家注意提防行骗。同时由老师绘制的开司的呼吁传单也被发布到街道各处。只是网友看到这张传单后纷纷发表了“开司来做呼吁太没有说服力了”，“先保证自己不要被骗了吧”，“利川根会长来会更好吧”等言论……嘛，不管这么说，如果福本老师的行为能够提起大家的注意就再好不过了～





Wonder Festival 2012 冬季展 主展台『轮回的拉格朗日』





Wonder Festival 由是海洋堂主办的世界最大的手办展会，展会不仅会公布将要发售的实体手办，也有很多有实力的原型师在这里被挖掘出来。WF 刚刚于 2 月 12 日开办了今年的冬季展会，去年由于地震影响留下的遗憾也在这次盛会上一同弥补。这次的企业展台以 TV 动画新番『轮回的拉格朗日』展开，除了展示了主角机的模型手办外，还展出了由日产提供的概念汽车。

至于有什么样的优秀作品出现，就请大家一起来欣赏下吧。







『高达 AGE』BD 初动 1991 枚 不出所料的大爆死



最近的高达系列新作动画『高达 AGE』为了适应作品对应的观众而调整了以往的设定，虽然其世界观、机械和人物方面的设定仍保留着之前作品的相似架构，但观众们还是对这部非高达向似乎又非子供向的新作表示了抗议。BD 发售初动销量仅 1991 本，折合 2.25frt…… 比起 SEED 初动近 6 万，00 初动 3 万的数字来说，这个销量的确是惨了点，有部分高达饭还提出要求写脚本的日野为高达的尊严谢罪……在此情况下，模型的贩卖倒是没有消停，还做了比前两作更大的计划，不得不说有点讽刺。至于模型和即将到来的游戏会做出什么表现，还是让我们拭目以待吧。



久违了的经典复活『圣斗士星矢 Ω』新作 4 月播出



陪伴大家成长的『圣斗士星矢』即将推出新作的消息传出后，一定让全世界的动画迷们倍感欣喜。今年 4 月即将播出的新作『圣斗士星矢 Ω』中，昔日的毛头小强星矢已成为黄金圣斗士的一员，而主角换成了新世纪的天马座青铜圣斗士光牙。新作对圣衣的设定做了调整，还增加了天鹰座女圣斗士尤娜等角色，原作者车田正美也表示对新作充满期待。

值得一提的是『圣斗士星矢 Ω』的监督为『光之美少女』系列的副导演畑野森生，负责剧本的是『轻音』的系列构成吉田玲子。鉴于『光之美少女』的动作戏还是相当精彩的，希望本作也不会让人失望。这次监督会给大家带来什么样的全新感觉呢，お楽しみに～▲



兰斯8资料片来袭

——『RANCE QUEST マグナム』资料汇总

■文 / 猫流
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / ASKI

2011 对于 ALICESOFT 来说是极其成功的一年，大帝国和兰斯八相继热卖且都毫无悬念地进入了年度 GAL 销量前十。赚得盆钵双满的 ALICESOFT 并没有停滞不前，而是一如既往积极地更新着游戏的系统和内容来为玩家们带来更完美的游戏环境和更新鲜的游戏体验。兰斯八在经历了 1.10 和 1.15 两个对游戏方式影响都很大的补丁后终于即将在 2 月 24 日迎来备受期待的无料大补丁 1.6 以及有料资料片 2.0『RANCE QUEST マグナム』。

『RANCE QUEST マグナム』标题中的マグナム（MAGNUM）相信对热衷于 FPS 类游戏的玩家来说应该不会陌生，兰斯八资料片这次选择使用已经成为超规制大杀器弹药代名词的 MAGNUM 作为副标题其含义已然不言而喻。而 3000 日元作为一个不含游戏本体的资料片的售价即使在正常游戏中亦属顶级，ALICESOFT 这次为我们射来的究竟是一颗怎样的大口径子弹呢。







剧情 & 角色

兰斯八的正作在发售时的宣传口号中有一句“不是拯救世界的 RPG”让人印象深刻，当时笔者认为只是一句调侃的这句话没想到成为了新资料片宣传的伏笔，“这次要拯救世界了！”。一脸黑幕样的新角色迷之萝莉アム・イスエル虽然被介绍为是要拯救世界上没能被拯救的人的圣人，但笔者总感觉这个角色会在某一步思考逻辑中犯起中二最后意欲强奸世界而挡在主角面前。同时伴随着拯救众生而出现的肯定还有疑云重重的 AL 教团，而联系着 AL 教团的重要角色库鲁库这次肯定也会大显身手，另外 AL 教团中幸子那一脸正气的老爹是否会与 RANCE 兵刃相见也是值得期待的一点。另一方面看正作中戏份十足的卡拉女王在宣传图中一脸被调教坏了的表情这次估计是要成为一个牺牲品或人质性质的角色了，是否会是个兰斯携手女儿莉赛特救母的展开呢，这也让人对女儿是否会成为可用角色而浮想联翩（可用……可用……）。更让人意料不到的则是菲利斯和儿子 DARK RANCE 的出现，在兰斯 6 中对兰斯展现出强烈恨意的 DARK RANCE 是否会与老爹冰释前嫌，与莉赛特之间会有如何的互动，菲利斯在看到兰斯其他的子女时又会是一个怎样的反应这些剧情都是很值得期待的。在正作中被魔剑卡奥斯玩坏的小黑孩玛奇露达这次又以一副更黑化的姿态带着卡奥斯出现了，但在另一张开发图中我们在队伍编成中看到了她的身影，相信是必定会成为可用角色的。另外值得注意的是在官网中 MAGNUM 的角色条目下单独被列出介绍的阿鲁卡特、女仆长、酱油三人娘以及大叔组的洛基、巴纳特和库玛（?), 相信此举暗示着这几个角色会在资料片中有着专属的戏份或任务。



系统 & 战斗

正作中的核心モルルン系统将会进行大幅人性化的修改，兰斯依然是只能和 LV35 以上的女性 H，但只有在第一次发动モルルン禁咒时该女性等级回到 1 级，以后将以降 5 级的方式作为惩罚，相应的是下次 H 的等级限制将会有相应的有所提升，这样就可以使得该角色在被 H 后不会马上从主力位上退下来，配合上不参战队员也可以得到部分经验的改动使得全队都可以保持在一个较高的等级层次，与此同时高等级时升级所需的经验也会调整下降，更高的队伍等级意味着必定会有更高的迷宫等级，也就意味着更为强力的挑战。另外每次 H 后除了初始 SKILL POINT 加 2 点以外攻防基础值也会

加 2%，目前来看这个加成的上限可能是 5 次或 10 次。对于之前已经 H 过的角色而言，这次继承的存档将会保留最多三次角色自身的转生成长，道具的吸收将保留前五次的，五次到十次时吸收的道具将会返还给玩家，但十次以上的道具就打水漂了，技能将全部回到未加点的状态，特殊的技能如“従魔の知識”、“カイカイUP”会予以保留。但如果到时真的只有这些补偿措施的话，那么像笔者这样已经将多名主力转到能力近全上限的玩家就要哭死了……道具系统由于会追加各类新道具和众望所贵的 S 级道具而必将产生新的结构，兰斯终于可以拿到老损友卡奥斯，兰斯六中登场的各类 S 武也可以重现江湖了。而在开发画面中我们看到一部分道具除了有之前的成长率设定外，还增加了一个成长率 R 的新要素，究竟有什么区别只有在实际游戏体验中才能得知了。













其他

正作中到后期就略显鸡肋的使魔系统将会大幅增强，首先是女子 MONSTER 的种类将增加三种，这其中已经确定的是在之前的官网投票中获得最受喜爱女子 MONSTER NO.1 的军师バトルノート，使魔的成长也将从 1000% 增长到 3000%，并且成长好的使魔还有单独作为队员出场的可能，另外使魔还会有独有的事件。由此推断说不定在 5D 和 6 代中出场过的复仇酱也有可能在资料片中出现了。

另外一些细节的修正进化也非常多，比如队伍编成中可以同时显示 32 人了；迷宫中追加了类似斗神都市 3 中的遇敌计量槽；迷宫中可以进一步设定远景视角使得地图结构更加一目了然；战斗可以设定高速表示并且加入中途换人的系统了；兰斯城中会追加一个用于展示在







迷宫中收集到的海报的房间等等，可以说游戏系统的方方面面都会有一个全面的进化。

正如一开始提到的，2 月 24 日与售价 3000 日元的 2.0 富人版『RANCE QUEST マグナム』一起发布的还有免费的 1.6 穷人版补丁。前面所提到的这些系统的改进点是两个版本都含有的，目前所知 2.0 版大概是有 60 个左右的新 QUEST 以及 40 张左右的新 CG，其中有 20 个 QUEST 是 1.6 版共有的。对于天朝玩家来说自然不必纠结是否有必要额外购入这份有偿补丁，那么这份单卖的资料片销量究竟会如何，只有在游戏发售后才知道了。▲



微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶
■美编 /ASKI

随着新年这个“被迫 real 充”时段的过去，2 月的 nico 渐渐回复到往日的氛围和步调之中。虽然这个月份也有个十分重要的节日——情人节，可在日本这个号称情人节送巧克力“风俗”发源地的国度，反而没有像我们这边那么多“死死团”成员出没。特别是和圣诞节那段时间一浪高过一浪的“クリスマス中止”（圣诞节中止）的呼声，情人节的 nico 基本还是处于通常运营。哦对了，据说 2 月 14 日好像还是 Vocaloid 家大哥 KAITO 的发售纪念，说“好像”是因为还有人认为 KAITO 正式发行的日期是 2 月 17 日，于是在这个问题上大家总存在着分歧……可怜的大哥，连生日都确定不下来，你到底是有多悲催 (´；ω；`)

近期的 nico 曾经出现过两股大的风潮，首先是年假归来的 V 家名 P 们纷纷上传了自己的新曲，这阵许久不见的“新曲 Rush”让第 227 期周刊 Vocaloid 榜单 (sm16901219) 变成了一场史无前例的大混战。而且这周的投稿还有个很大的特色，那就是黑暗、恐怖、诡异风格的作品占据了相当的部分，因此也被称作是“真冬的恐怖周”。之所以强调“冬天”，毕竟对日本人来说妖魔鬼怪的话题本应该放到夏天去谈。2 月中旬又轮到一年二度的 MMD 杯再次召开，本届 MMD 杯的战况因为某些大手的出马让战况变得更为激烈，以至于开催日 2 月 10 日之后的几天，nico 的即时总榜单几乎完全被参赛作品给霸占了。

第 8 回 MMD 杯本選

MMDDFF【FF 再現バトル】

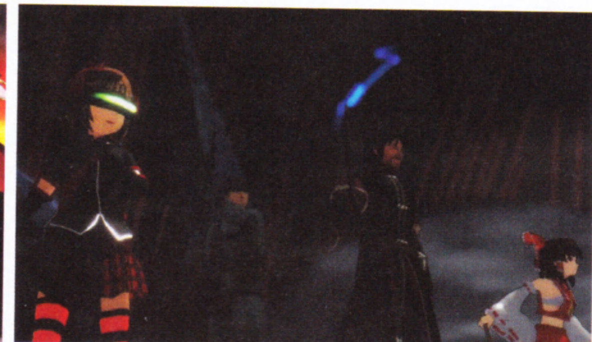
番号：sm16944590 作者：ムー

第八届 MMD 杯最受关注的作品，投稿不到一周便以超乎想象的速度向百万再生、十万 mylist 迈进。“MMDDFF”这个标题应该被分拆成“MMD”和“DFF”两个词，DFF 即 DISSIDIA FINAL FANTASY 的缩写，其实就是我们熟悉的『最终幻想：纷争』这款游戏。所以该动画是用 MMD 来再现 DFF 的大乱斗场景，并且将参与战斗的人物全数换成了 nico 观众们最为熟悉的那些经典的捏他——博丽灵梦、初音 MIKU、天海春香，还有“大丈夫，萌大奶”的那两位好基友……如果能把视频里出现过的这几十号角色全部认出来，那你绝对是一个骨灰级的 nico 厨了。

光是做个简单的人物大集合，绝对无法达到如此爆棚的人气，要将那么多来自不同作品的古怪人物放到一个舞台上，并为他们设计各自的动作和互动，从而编成这样一套华丽流畅、紧凑有序，令观者为之热血沸腾的战斗场面，让人不得不佩服作者的才华和毅力。况且 MMD 作为一个民间制作的免费软件，现在已不单单只是当初那个制作 Vocaloid 系 3D 动画的“MIKU MIKU DANCE”这么简单了，制作者们从 MMD 身上发掘出来的潜能，着实令人刮目相看。













NICONICO

初音ミク

Tell Your World MAD フル をつくってみた

番号：sm16824501 作者：K– さん

2011 年底，一则“Google Chrome: Hatsune Miku（初音 MIKU)”的广告在 Youtube 上披露，并在世界各地获得了很高的反响。广告本身及其使用的乐曲，由老牌名 P 主 livetune(kz) 创作的『Tell Your World』一时间都成了 nico 上炙手可热的话题。这个『Tell Your World』完整曲 MAD，则是投稿者看过广告后有感而发的产物，在原版 CM 的基础上加入了 Project Diva 的 PV、以及作者自己制作的 MMD 动画等，拼拼凑凑弄出来的。虽然该 MAD 算不上什么杰作，但在这 4 分 10 秒间能切实地感受到作为 Vocaloid 爱好者的那一份热忱与共鸣。

特别喜欢广告中的那句文案“初音ミク，Virtual Singer; Everyone, Creator”，Vocaloid 身上散发的无限可能性，都是由无数使用他们、热爱他们的人们共同创造的，也与互联网本身的精神是共通的，也许这便是 Google 相中初音 MIKU 的原因吧。



んふんふ　んふんふんふ！

んふんふんふんふ【んふ】【オリジナル】

番号：sm16686731 作者：姫路れいあ

最近在 nico 上爆红的治愈系神曲。曲子的歌词和标题一样，从头至尾都是由“んふんふ”这一个音节组成的，大概就是闭着嘴只用鼻子发出“嗯哼嗯哼”的声音。至于动画里面那个跳来跳去的小东西，是一种叫做“滑子蘑”的可食用菌类……除此之外的细节实在不知道该怎么形容了，大家自己去看吧。据作者称这种“んふんふ”的谜语言其实都是有涵义的，他将稍后放出翻译版。其实就只是这意味不明的“んふんふ”的版本多听几遍就会被洗脑，然后自己也会跟着哼起来，意外地容易让人 high 起来呢。





20 代が反応するアニメ OP 集

番号：sm16794407 作者：nasimi3472

最后咱们来稍微怀旧一下，看看这个“20 代听到会有反应的动画 OP 集”。这个歌曲串烧收集了上世纪 90 年代在日本播映的很多经典动画的主题曲，而那时也正好是中国电视台大量引进日本动画的时代，所以对这边的 20 代，也就是 80 年代生人来说，其中相当一部分的选曲都能唤醒大家儿时的珍贵记忆。『灌篮高手』、『宠物小精灵』、『美少女战士』……熟悉的乐曲配上最最原汁原味的开场动画片段，足够让不少喜欢怀旧的人 high 上好一阵了。

近来 nico 相关的消息里，最重要的当属那些定番的 EVENT 了。自去年中大会议宣告完结之后，歇业了半年的 nico 本家一直在酝酿着当初预告的所谓“超会议”的企划。而今年 4 月份开始，这个新的圈钱盛会——“ニコニコ超パーティー”（niconico 超派对）终于在万众瞩目之下上了线，届时又会请来蛇足、赤飯、ぽこた等一批人气唱见歌手，还有 V 家 P、舞见手等其它 nico 相关的艺人登台献艺，规模也将超过前两年的大会议。nico 生放送也将现场直播超会议的盛况，当然看直播也是要付门票钱的，票价 1500 点约合 130 块 RMB。所以期待不期待，还是要看各位观众自己的打算了（笑）。

还有已经不算新鲜的消息，今年的 39MIKU 之日感谢祭大型演唱会也将在 3 月 8 日至 9 日两天如期举行。这次将回复以往使用全息投影技术，以创造最逼真的临场效果，选曲和舞蹈编排也非常值得期待。据说这将是最后一场 MIKU 感谢祭了，不过照这个趋势下去，再加上 nico 大会议的先例，应该不会那么快就结束才是。

于是就到这里咯（・x・）ノシ▲



■文 /windchaos
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 晗酱

打破二三次元壁！嫐嬲挵撩 TMA 这里都有

话说上次工口风灵光一现的“普文二”标题群众纷纷表示屌爆了，于是这篇文章光是标题就纠结了好久，最后总算挤出一个稍微满意点的标题了。在休息了一期后“纯洁”的 2.5 次元专栏又回来了，感谢每次都有许多读者寄来回函统计每次在文章中工口风一共撸了多少次。

2012 年，新年新气象，我决定正文中再也不出现“撸”这个字了，换用更加时髦的“挵”（nong 第四声），请大家监督我这篇文章里一共挵了多少发。在正文开始前让我改写下坤哥的台词：其实二次元和三次元可以有界限，也可以没有！只是心里和视角的错位而已！所以～让我们用千本樱来个辉煌登场吧！（光速逃）

◎汁波蜜登上历史的舞台，当选 2011 年度最佳女优

如果说 2DM 读者最喜欢的女优的话，相信汁波蜜一定排名第一，毕竟汁波蜜也是触手 JEDI 的最爱，当然相比之下工口风是更喜欢成濑心美多一点。岁末年初的时候各行各业都开始了盘点排名，日本小电影界也不例外，那么我们心目中的“宅男女神”（我用这个词请不要揍我）汁波蜜酱在日本到底是怎样一个排名呢？从小标题中就已经透露了汁波蜜当选了日本 2011 年最佳女优，这个排名是出自日本一专业网站年末的那不能说的两个英文字母 OF THE YEAR 的评选，而在另一个更加有说服力的榜单 DMM2011 年的排名中汁波蜜排名第 6，排在前 5 的分别是仁科百华、小向美奈子、吉泽明步、麻美ゆま和北川瞳。另外在 DMM 的榜单中我们熟悉的绘色千佳排名第 10、成濑心美排名第 18。

虽然各家的榜单都有一定的倾向性，但结合各榜单来看，我们拿来挵过很多次的汁波蜜基本上在日本也有前 5 的人气，实在是可喜可贺。顺带再八卦一下汁波蜜的近况，在最近的一部非 TMA 名为『パイパンつぼみの誘惑しちゃうぞ』作品中，汁波蜜把“毛”剃了以白虎造型示人，不知道在接下来的 TMA 几部作品中汁波蜜是否依然是白虎造型，在那两个不能写出来的字母 OF THE YEAR 访谈中汁波蜜透露自己的“毛”以 3 周 1 厘米的速度增长着，下次轮到五郎的时候不知会不会有些扎嘴……好孩子千万不要查白虎到底是什么意思，工口风也不会告诉 2DM 的读者这部的关键字是 EKDV-223。

另外在访谈中汁波蜜还坦言对于外界把她定位为萝莉系或者姐系并不是很在意，比起这个更想保持本色出演角色。在访谈中另外一个有意思的话题是汁波蜜说想要在唱歌方面有所建树，但在唱歌的同时又不想在拍摄小电影方面有所懈怠（根据统计 2011 年汁波蜜一共拍了 721 部小电影，实在是劳模啊），如果能一边唱歌一边拍小电影就好了，歌唱系的小电影到目前为止还没有，很想拍一部这样的片子。虽然工口风脑补不出一边娇喘一边唱歌是什么样子，但下次 TMA 如果拍 MF 或者战姬绝唱的话可以让汁波蜜用歌声录制下背景音乐，如果真有这样的作品的话工口风肯定拿来挵个 3 发！

◎用你的股间签订契约，小圆脸第二弹

之前曾经介绍过 TMA 的小圆脸作品『コスプレ少女 まじかる☆マジック』，当时エロ风就评价说无论是大島みなみ版的小圆还是汁波蜜版的学姐根本撸不起来，还评价汁波蜜实用度那么高的天然黑长直非要饰演学姐搞成黄卷，实在是有些浪费资源。不知 TMA 的工作人员是否听到了エロ风的心声还是说在 11 区也有卖 2DM，TMA 的小圆脸第二弹『ユーザーが選んだ魔法少女コスプレまじかる☆マジックリターンズ』（用户选择的魔法少女 cosplay 小圆）在去年的圣诞节发售了，也算是作为送给卢瑟的圣诞礼物。看看 TMA 赏赏窗外的雪景，在圣诞节雪见撸上一发，实在是居家旅行必备品。

TMA 的小圆脸第一弹"四缺一"唯独少了红毛，这回 TMA 的小圆脸第二弹不但补上了红毛，红毛的饰演者还请来的大名鼎鼎的北川瞳，看来现在 TMA 请来的女星真是越来越大牌了。这次的第二弹和第一弹比起来多了个红毛却依然是"四缺一"少了个蓝毛，不过第一弹里蓝毛的实用度这个问题我们还是不要深究了。













在小圆脸第二弹『ユーザーが選んだ魔法少女コスプレまじかる☆マジックリターンズ』中汁波蜜终于饰演黑长直属性的晓美焰了，加上红毛北川瞳的阵容可以说非常华丽了。虽然エロ风觉得北川瞳来演红毛有点浪费，如果来演学姐的话可能实用度更高一些。其实在 TMA 的另一部 COSPLAYER 系列的作品中北川瞳已经出演过学姐的角色，不知道这次出于什么原因把北川瞳的角色从学姐换成了红毛，估计这个举动最高兴的当属红毛党了吧。另外在第二弹中全能的魔法少女汁波蜜依然能跤能咬，还是 TMA 片中少数有嬲桥段的作品。另外说起汁波蜜和北川瞳，这方面阅历比较深的读者肯定会看过一部两人嫩的作品，在那部作品中不但有汁波蜜和北川瞳剃"毛"的桥段，另外两人嫩的镜头以及各种 PLAY 的玩法实在是让人惊艳。毕竟是在 DMM 排行中同时进入前十的两人，有种"我的背后就交给你了"的感觉。

相比之下 TMA 的小圆脸第二弹中有汁波蜜、有北川瞳、有五郎，若是再多一些嬲的剧情的话就不是 1+1+1>3 的问题了，而是 3 次方！单独拿出来撸 2 发的话 3 次方就是 8 发，3 发的话 3 次方就是 27 发！多么强大的战斗力啊。吐槽了那么多，总体来说 TMA 的小圆脸第二弹比起第一弹来还是更有良心的，当然如果有更适合北川瞳的角色或者多增加点北川瞳和汁波蜜互动的话会更好。其实最近 TMA 还有一部作品『コスプレ例大祭 3』，不过エロ风实在是对这部没什么性趣也就不浪费篇幅展开介绍了。吐槽了那么多还是先给不熟悉北川瞳的读者详细介绍下北川瞳：









Profile：

◎姓名：北川瞳
◎生日：1991年12月2日
◎身高：155cm
◎体重：41kg
◎ BMI：17.1（低体重）
三围：88(G)-57-85

エロ风不喜巨乳，北川瞳的片子也没怎么看过。网上关于北川瞳能查到的资料很有限，能了解到的只有2010年出道，2011年获得过SOD的大赏。作为能够在DMM 2011年榜单上排行第5（汁波蜜是第6），虽然牙齿不是很齐，北川瞳受人喜爱的法宝就是G杯的巨乳，而41kg的低体重也和胸围有了个很大的反差。希望以后能更多在TMA的作品中看到北川瞳，并且能够与汁波蜜合体玩出更多的PLAY。

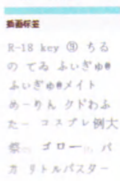


◎ PIXIV 画师五郎德艺双馨，道歉画化解志仓质疑

之前曾介绍过TMA版的石头门『Layers;Gate』，总体来说还是一部相当值得推荐一看的作品。不过在发售之后石头门的监督志仓千代丸就在自家推特上勃然大怒，决不允许自家的作品这样被糟蹋，并表示要以法律的手段解决问题。想起之前TMA因为“大人的问题”而中止的『偶像大师』等系列，不禁为TMA捏一把汗。不过经历过那么多大风大浪的TMA如今的战斗力也没这么弱，随即五郎在自己的PIXIV主页上放出一张志仓千代丸的画像并写上“千代丸先生对不起”的字样。之后从志仓千代丸和5pb.那边都没有听到后续的追究，想必这个事件已经私下和解了，不过以后如果再想要看到TMA改编5pb.的作品，估计就没这么容易了。

这次五郎的道歉倒是把自己的PIXIV ID爆了出来，于是众人才知道五郎还这么德艺双馨，估计很多人当时的反应和知道空姐还会写毛笔字一样惊讶。从ID 2871841名为白银五郎的PIXIV地址看五郎的画工还是挺不错的，虽然作品不多但明显画的最多的还是东方系列。看来五郎不但股间功力了得还练就了画工，如果能把每次啪啪啪过的女优画个二次元版就好了，比如画个18X版的汁波蜜啊成濑心美啊什么的二次元形象。感兴趣的读者可以自行到PIXIV上对德艺双馨的五郎进行膜拜。













◎ TMA 踏入 YOOOOO 领域，虎兔薄樱鬼禁断之爱

当听闻TMA要开始拍基片的时候，エロ风表示再也不相信爱情了，当时还在群里跟基佬JEDI打赌说TMA敢出基片我就敢写扫雷。最后还是应了那句话妄图预言未来者终将被历史嘲笑！戒之慎之！一查资料发现TMA还真要出基片了，这下小风有点菊花不保的感觉了，难道真的要为2DM写基片扫雷吗？TMA的第一部基片『BLコスプレ　岡田敦斗』预定于2月24日发售，主题选择了在腐女中最近十分火热的『薄樱鬼』和『基友英雄传』这两部作品，来看看官方介绍文怎么写的吧：忘不了新撰组的御法度和金平糖甘甜的香味！英雄们热情的基情萌生！送给女性用户的充满禁断的爱的系列的浓缩！腐女们所萌的妄想作品实写化！来享受美丽的BoysLove吧！

相信在本期2DM发售的时候很多好奇心强的读者已经下载观看了此片，在写这篇文章的时候本作虽然尚未发售，不过笔者还是从一些网站上查到了这部基片的先行宣传片和一些正篇的预告截图，看完之后出于各位读者身心健康考虑正篇的一些不太和谐的宣传图就不放上来了，笔者在这里代表2DM表示各位读者特别是男性读者由于好奇心下载观看此片后造







成的任何问题笔者和 2DM 不予负责。虽然作为宅男来说自己喜欢的作品被 TMA 改编已经非常习惯了，对于挑剔的腐女来说想必没宅男那么容易接受吧。就算对宅男来说接受 TMA 也花了很长的时间，更何况对颜很挑剔的腐女呢？大部分比较轻度的腐女对二次元的基十分喜爱，但是对于三次元的基（喜欢比利的也算少数口味比较重的吧）能接受的比较少吧？

当然以上只是笔者作为一个宅男对腐女的揣测，如果真有腐女看了这部 TMA 的首部基片，有什么感想欢迎来函说明，再次申明被雷到了我不负责。工口风已经试想到了把这部作品扔到某弹幕视频站肯定都是满屏的“我家虎叔怎么能这样”类似的弹幕，印象中腐女对颜特别是三次元的颜要求还是很高的。其实二次元和三次元可以有界限，也可以没有！只是心里和视角的错位而已！所以 ~ 让我们再一次用千本樱来个辉煌登场吧！



◎我的炮友很多，罪恶王冠、P4、FZ、友少前瞻

终于把比较雷的部分写完了，最后还是照例来写一下接下来一段时间 TMA 新作的前瞻，也为大家下片有个参考。在石头门『Layers;Gate』之后 TMA 就没什么重量级的动画改编作品了，当然 TMA 也从来不会闲着，之后就接连公布了『罪恶王冠』、『Persona4』、『Fate/Zero』和『我的朋友很少』这几部部大家喜闻乐见的新作。

先从『罪恶王冠』说起，楪祈算是近期认知度非常高的一个角色了，很多名 coser 都竞相 cos，在各个同人展上也都能见到楪祈的 cos。对于业界敏感度非常高的 TMA 自然不会放过这个机会，最早这个消息是从有村千佳的博客中爆出的，同时放出的还有有村千佳版楪祈的定妆照，光是这个照片就能让人抹上三发啊！这部名叫『Sister Chocolate Cake 有村千佳』的发售日是 2 月 15 日，也算是 TMA 送给宅男的圣战日礼物吧。突然想起『一辈子撸管』的歌词，“当撸管已经变成一种习惯，习惯到你已经不再去想该怎么办”顿时感觉有些蛋蛋的忧伤……还是回来继续说有村千佳的这部『Sister Chocolate Cake』，最近也看过不少楪祈的 cos 总体来说有村千佳属于中上水准，作为 B85、W58、H88 的有村来说楪祈这个角色也十分适合，目前尚未知道五郎是否会出演，试想一样如果五郎从有村胸口拔出个大家都懂的东西然后……怎么想都觉得可以抹上个三发。

另外一部TMA近期的新作是『Persona 4』！关于这部作品的情报最先是从汁波蜜酱的博客流出的，汁波蜜版的天城雪子好赞！黑长直的造型光是这照片就能抹上三发了！如果有戴上眼镜的定妆照的话光是照片就能先抹上个五发 KUMA！『Persona 4』里第二想抹的人是谁？战车里中千枝？恋爱属性的久慈川？还是命运属性的白钟直斗？现在虽不知 TMA 版的 P4 总共有哪些角色，不过白钟直斗的出场已经确认了。这位原作中的人气美少年侦探（实际为女性）的扮演者就是前面提到同时也会出演『罪恶王冠』中楪祈的有村千佳。从白钟直斗的造型来看还是楪祈这个角色更适合有村，另外从博客爆出的图片来看番长鸣上悠貌似不是由吾郎来出演，其实工口风觉得吾郎来演熊熊更加有意思 KUMA。目前这部作品的发售日还没有消息，



等待 TMA 的进一步公开。

说完了『罪恶王冠』和『Persona 4』，再来说说『我的朋友很少』的情报。这部名为『僕の数少ない友達』（我的数量很少的朋友）的小电影预定于 3 月 23 日发售。夜空与星奈的扮演者分别为みづなれい（水菜丽）和青空小夏。虽然说水菜丽是 JEDI 的菜（貌似 JEDI 又中枪了）但是从这个封面来看笔者实在是不喜，倒是五郎版的小鹰造型感觉很适合。总之这部作品工口风的期望度不是很高就是了。

最后要介绍的是『Faith/Zero』，相信很多人第一次认识土狼就是通过了『Faith/Stay Night』这部作品，认识 TMA 亦是如此。在『Faith/Zero』中，抨射王傻芭的扮演者是上期介绍过的栗林里莉。卫宫士郎他爹切嗣是一名不认识的男性，不知土狼是否会出演。栗林里莉版的 Saber 感觉还行，还是能抹上两发，目前 TMA 也没透露更多情报。

介绍完了 TMA 的四连发新作工口风也有些抹得精尽人亡了，不过最近 TMA 新作太多写完后发现还漏了两部有看头，这里就一笔带过了。2 月 24 日发售的『魔法少女コスプレ　つぼみ HD』（魔法少女 cosplay 汁波蜜 HD）这部顾名思义集合了汁波蜜的各种魔法少女造型，另外一部 3 月 23 日发售的『つぼみのコスプレ大全集 HD 8 時間』（汁波蜜的 cosplay 大全集 HD 8 小时）总共收录了汁波蜜的 15 种究极萌形态的 cos 和 480 分钟满满的啪啪啪，按照每种 cos 造型抹一发来算这部就能抹上 15 发了！不知道有多少读者能把这 15 种造型的名字全部说出来，估计都知道的已经是雪见级别了。

笔止于此，这回又兢兢业业（读音同那啥）写了这么多不知道读者们有没有一本满足呢？最后再来解释下本文的标题大家一起来学姿势，不对是学知识：高富帅，撸；白富美，腿；男屌丝，抹；女屌丝，抠。各位要争做高富帅哦！▲





东方角色设计秘典

露米娅的黑暗一次设定考

■文 / franniss ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱



『东方红魔乡』中初次登场的露米娅虽然是一个小小的第一关BOSS角色，却因为是Windows平台上东方正作中第一个BOSS，加上神主经常不加掩饰地透露关于她的设定，因此研究这个角色对东方角色的考证有着一定的指导意义。在东方二次同人弹幕设计软件『东方弹幕风』中，自带了EX露米娅，她张开黑色双翼，右手持大剑的形象，是东方正作之中没有的。此外，在二次设定里，她还可能拿着十字架，与一堆东方初级BOSS少女做玩伴，甚至还有大胃王的属性。这些都是由何而来？其实关于这里的答案，在一次设定并不能完全寻找到，理由是在二次创作的黎明期，东方二次同人画师的一些随意发想，可以引领起人们不加辨别地跟风。再加上露米娅这个角色不起眼，不用细究的想法占据了主导，所以，时常包含有非理性的成分。

就在成文期间，在互联网上发生了某知名青年作家是幕后团队打造的争论，有为考证而考证，为揭发而揭发之嫌。相比这种做法，笔者认为对露米娅的考证应倾向于在露米娅这个角色的考证过程中，如何能体现出神主设计的心路历程和习惯的部分。毕竟，她是Windows平台上的东方系列里第一枚敌人符卡的持有者、第一个有专用BGM的敌人，以及第一个被神主透漏了设计思路的角色。很多人都希望知道，神主设计的核心是什么，也许这篇文章，有另辟蹊径的地方，暗合了你的诉求呢。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『是这样的吗？』
作者：艾路塞尔 出品：DecimalField
http://hi.baidu.com/eluthel

露米娅的名字与性格

关于露米娅的名字“Rumia”，首先要分两种情况来看，在世界上一些国家的语言里，J、R 和 V 的读音是很难发出来的，其中 R 音困难的国家之一就是日本，因此“Rumia”与“Lumia”可以通用。首先看“Rumia”这个原拼写词汇，它是波兰的一个城市，靠近波罗的海。在波利尼西亚神话之中，“Rumia”是世界最初的造物，创世神用“Rumia”的碎片创造了天穹与大地。

再看可视为等同于原词的“Lumia”，关于这个词，不得不提的是 Nokia World 2011 大会上，诺基亚敲定其后推出的未来所有 Windows Phone 都将会以“Lumia”和数字组成。此词发源于芬兰，是“雪”的意思，虽然“Lumia”在旧式西班牙语中有失足妇女之意，不过诺基亚并未因此放弃使用。此外，“Lumia”还是美术用语之中“色彩音乐”的意思。其实仅凭这些考证，我们看到的只是一些碎片符号，并非确切的答案。顺便知道了一个技巧——要设计一个偏僻的人名，不如直接找个地名。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方占星祭～秋冬卷～』
作者：obiwan　出品：萌姬联盟
http://www.oymoe.com

关于露米娅的性格究竟如何，光凭『东方红魔乡』原作游戏中的寥寥数语并不好推断，即使结合『求闻史记』的记述也很难分析。『东方文花帖』书籍版里，有和『东方红魔乡』一致的地方——露米娅非常有名的一句台词，是『东方红魔乡』中与博丽灵梦对话时说的“是这样吗（そーなのかー）”。在『东方文花帖』书籍版中，与射命丸文对话时，露米娅也说了“哎是这样吗（へーそーなのかー）”。这是显得十分孩子气的语气，可作为认识露米娅性格的一个基准。在日语之中，“そーなのかー＝そー七日ー”，因此在画师云集的 Pixiv 站点，大家认为每月七日是露米娅之日，关于她的创作企划也在此日被提出。

东方官方资料集『求闻史记』里对于她制造黑暗的目的有着相关阐述，从中可以一窥其性格的片痕：露米娅制造这种包围自己的黑暗的目的是为了抵御夏日的炎热以及阳光——两样她最讨厌的东西。有些人担心如果她在一个地方呆太长时间的话她身边的黑暗会伤害到周边的植物，不过除此以外这些黑暗只有挡太阳的作用。所以露米娅是个天真、怕热、怕阳光的家伙。这就是二次设定中，认为她是吸血鬼的理由之一。

在使用魔理沙进行游戏的情况下，魔理沙说了著名台词：“人类使用了十进制（人類は十進法を採用しました）”。这句话出自森博嗣的短篇小说『谁也不在了～三十个小印第安人』（誰もいなくなった～ Thirty Little Indians）。不过原文之中的含义，是伸出了十个指头，而不是像露米娅一样张开手臂呈现十字形。露米娅本人对此说法却是，像不像绑在十字架上的圣人？由此可知她和大小姐蕾米莉亚一样，有着共通的喜爱装神弄鬼的顽皮性格元素。

不过蕾米莉亚在文档记载中活了 500 岁，露米娅却是低级妖怪。因此露米娅这个隐藏的性格，没能像大小姐一般体现在符卡之中。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『是这样的吗？』
作者：艾路塞尔 出品：DecimalField
http://hi.baidu.com/eluthel





关于露米娅操纵黑暗的能力，『求闻史记』中记述为：在妖怪之中属于弱者，在她周围无论何时都是一片黑暗，她就是露米娅。这妖怪变出的黑暗，是火把也无法照亮的魔法之暗，人类误闯进去等同失去视界。她会趁黑暗而袭击对方，不过，幸好她不会和别的妖怪共同行动。

在『东方红魔乡』中，露米娅被称作“宵闇の妖怪”。宵暗二字作为整体，是指阴历 16 日到阴历 20 日，月亮晚出的那段时间。“宵”是东方正作之中比较常见的一词，它又象征黄昏时分，人界与异界之间的膈膜或者说境界，淡化而变得暧昧，发生神隐以及遭遇怪物等事件频繁发生的时段。

神主针对露米娅这个角色，曾经说过：为了对具有“操纵黑暗”这种强力能力的角色进行戏谑颠覆，所以才把具有此能力的角色，配置在第一关 BOSS 的位置上，露米娅就是按这样的思路设计的。关于操纵黑暗的角色是谁，为什么这里神主总是想戏谑、开玩笑，可能读者完全没有相关概念。实际上，它来自另一款商业游戏『最终幻想』系列的一个非常值得吐槽的设定。

在『东方红魔乡』制作期间，著名日式 RPG——『最终幻想』系列中的某部正在电子游戏爱好者圈内热烈讨论中——这就是『最终幻想 9』，是一部“回归原点”的作品。在这部作品里，当玩家操纵主角们打倒一直以来貌似“最终 BOSS”的敌人角色后，该角色会因为对死亡的恐惧，召唤出一个莫名其妙的最终敌人——“永遠の闇”。好了，操纵黑暗的角色出现了，就是它！这个最终敌人角色莫名其妙到什么程度呢？当时游戏主角对它喊了一句“你是谁？”。这句发言引起了大部分玩家共鸣，对啊你是谁？为什么出现了这个！在之前 RPG 游戏的剧情里根本是一点都没提到啊！游戏界突然出现了这个莫名奇妙的最终黑暗能力敌人，那么神主想弄个莫名其妙的最初黑暗能力敌人，也不过是搞平衡的玩笑罢了。

不仅关系到黑暗的位置，此角色的部分印象也可能被设计到了『东方红魔乡』的游戏里。『最终幻想 9』中，此敌人“永遠の闇”的行动分四部分，“青の衝撃”是他本体部分最常用的专用招式。而『东方红魔乡』中，露米娅的月符「月光」/ 月符「ムーンライトレイ」和非符里的激光也是青色的。在东方正作里，黑暗这个关键字，算是被神主深深地伤害了。神主后来甚至连之前的『最终幻想』也没放过。在比较古老的作品『最终幻想 3』里，最终 BOSS 叫做“暗闇の雲”，参考这个，神主就在『东方星莲船』EXTRA 中，让封獣ぬえ拥有了一枚符卡，妖云「平安之暗云」/ 妖雲「平安のダーククラウド」。很“自然”地，这是封獸ぬえ的第一枚符卡。商业游戏中大家费很大劲最后打倒的黑暗类型敌人，在东方同人射击游戏里却一不留神就通



过了。

在『求闻史记』中，有一位化名为彦左卫门的的目击者，对露米娅的生态进行了报告，也是这样描述的："有一团奇怪的黑块向着森林的方向去了。好可怕。那黑块估计就是她的黑暗了。可不能去接近它……那黑块撞上了树木，停止了一会，然后向这边来了。我连忙逃了。我想那是她撞上了树木。难道妖怪也看不清黑暗之外？（这么一想，这种黑块也变得很有意思了）"又有人表示误入黑暗之后，却没有发生什么危险的事情。并猜测到，其实她发出的黑暗，果然连她自己也看不见吧。实际上，神主在符卡设计方面，表现露米娅藏在黑暗里的情景，只有出自『东方文花帖』1-4 的符卡，暗符「月之暗面」/ 闇符「ダークサイドオブザムーン」。露米娅只有在这个符卡里有让人看不到本体的表演。同样在『求闻史记』里，说明在新月的夜晚可以很稀少地看到露米娅的本体，在这一天，不知为何露米娅常常没有施展能力。但是我们知道游戏里大多数情况下可以看到本体，此处体现了一种留有余地的矛盾，令人想去深入挖掘。

露米娅的主题曲"妖魔夜行"由于出现了夜字，有一部分朋友认为这也可能与黑暗能力有关。其实这个出自泛用无界角色扮演系统——GURPS 的全称为"Generic Universal RolePlaying System"，是史蒂夫・杰克逊发展出的 TRPG 角色扮演游戏系统。它的特点是提供了不相矛盾的基本规则与备用规则，适用于任何口味的玩家，可以缔造任何题材的世界。『东方红魔乡』一面 BOSS 露米娅的主题曲"妖魔夜行"，即 GURPS 在日本发展出的原创世界，其舞台在 20 世纪末的东京附近。

东方正作 第一枚符卡

在『东方红魔乡』的 Easy 难度之下，露米娅原本只有一张符卡，暗符「境界线」/ 闇符「ディマーケイション」。不过当玩家刻意地去拖延时间，等到倒数计时完毕后，把她第一条体力血槽留下任意长的部分，露米娅就会使出夜符「夜鸟」/ 夜符「ナイトバード」了。这个符卡，也是 Windows 东方系列作品之中唯一需要时间结束条件才能看到的符卡。如果玩家去试试让这个符卡出现的话，会感觉和其它符卡出现的有点不一样，若是只留一点血槽，可以刚使出就击破——此处也是本作著名的 BUG 之一。

在弹幕资料集『魔理沙的魔导书』中，对此符卡是这样记述的："据说鸟在黑暗中眼睛什么都看不见。露米娅是个连光都会退避三舍的黑暗妖怪，因此说不定从来都没见过鸟。看起来也不像鸟。顺便一提，这个符卡简单到没有任何需要值得注意的地方，比较没劲。"

在日本东方 Wiki 第二回弹幕部门人气投票的回复之中，出现了神主本人关于夜符「夜鸟」/ 夜符「ナイトバード」的回复："这个符卡是第一号符卡，顺带一提 Night Bird 令人联想到鸟目，所以就选用了。原本是致敬自 Sha（略）"。此处的"Sha（略）"，是指成军于 1980 年，最开始由键盘手 Bill Sharpe、Nigel Wright、吉他手 Keith Winter、贝司手 Steve Underwood 以及鼓手 Roger Odell 组成的英国 Jazz + Funk 运动先锋组合"Shakatak"。在英国本土首张专辑『Drivin' Hard』就获得骄人成绩。82 年紧随其

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：AntiqueWhite
出自：《次元战争》出品：正经同人 提供：YUG!
www.doujin-battle.com







图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「是这样的吗？」
作者：艾路塞尔 出品：DecimalField
http://hi.baidu.com/eluthel

后的第二张专辑『Night Birds』令其直接打入全英Top 10。不过实际上，在神主所居住的日本，Shakatak第一张专辑却是『Night Birds』，后来才引进了『Drivin' Hard』。多么令人唏嘘，若是日本首发专辑不是这张，现在东方系列第一张符卡，或许就不叫这个了。

虽然神主从曲目中联想到了鸟目，不过原曲歌词里表现的是带着爱意的夜鸟。不过从歌词里，的确可以想到昼夜之间的微妙关系——露米娅在『东方红魔乡』中最后的符卡，暗符「境界线」/ 闇符「ディマーケイション」的命名，也表达了这种暧昧的日光与暗夜之间的境界。

露米娅的角色设计指导

通过解读与考察，可以感知到神主在露米娅身上珍贵的设计指导意义，对于那些热衷于东方二次漫画创作，热衷于在文学领域创造自己的世界，乃至想设计一个类似东方的成熟全新同人神话，都可以获得启发，有效借鉴。这里列出五点，供读者参考。

一、借助成熟世界观体系。露米娅的主题曲“妖魔夜行”，考证之后引出了泛用无界角色扮演系统以及相关轻小说群。树大好乘凉，神主通过参考它不仅诞生了露米娅，还设计了其它同人游戏角色，比如射命丸文的设定就与”妖魔夜行”中一个角色非常贴合，这类型的成熟世界观，是一个巨大的参考宝库。

二、留有莫名其妙的疑点与谜题。在『东方红魔乡』的附带文档之中，神主提到绑在她头上的缎带其实是一个封印用的御札，因为露米娅自己碰不到它，所以即便想取下来也不行。这点引起了粉丝们的狂热而又广泛的考证推测，有人说她是吸血鬼，有人说她封印了强大能力，还有人说她吃够东西就解开了，就是没人说这个设计无意义。因为一个系列火了以后，微观设定会有很多机会变巨大化，特别是这么个明显的存疑点。

三、熟悉本界动态。露米娅被莫名其妙地放在第一关，是嘲谑某款知名游戏里莫名其妙放了一个同样能力的最终敌人。这种戏谑做法，会被同好理解，而又很少引发反感。不是同好的人，也会当成谈资或者佳话。对神主来说，在东方正作里拐弯抹角带上某款与自己有关的游戏设定，是一个常见的做法。

四、关注跨界要素。露米娅这个名字，在名字这类词汇里根本无处可查。能查到的是，她可能是个城市，或是个贝壳，或是个美术名词……很搞笑吧。东方第一个符卡，名字竟然是英国乐队的专辑。所以当读者去设计角色的时候，不如博学广闻，跨界地去找资料进行设计。

五、有意或无意地新增矛盾。『求闻史记』对露米娅又引出了一个新疑问：新月下暴露出本体是为什么？『东方文花帖』里更是新增了一个，表现她潜藏在黑暗的符卡。在日本方面，对『求闻史记』的评价是，读完以后对原角色的印象毁掉一个可能，立起十个可能。这个评价不无道理，在『东方红魔乡』中，露米娅、红美铃这一些角色的原型是综合又说不清楚的，没有明确原型，只有模糊的轮廓与大量猜测，这样肆无忌惮地增加新疑点就没问题了。原定于2012年1月26日通贩的东方新资料集『东方求闻口授』恐难逃跳票的命运，届时又有哪些东方角色的疑点被提出？我们拭目以待。▲






致卢瑟们的
情人节礼物
——迟来的 C81 扫雷大作战
■文 / 不想被烧死的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 /ASKI

Pre 引言 Introduction

在忙碌中过完春节回来，笔者花了近一周的时间用来收集和整理数百本的同人志，不禁感慨同人志扫雷三大痛：一是下到假档；二是误踩 BL 本；三是下到一个文件命名乱得一塌糊涂的合集。其中尤以第三项让笔者痛不欲生，下到假档可以诅咒放档的人死全家，误扫 BL 本不妨顺手群发给好基友大家众乐乐，可下完烂合集就只能默默自己改文件名改到两眼发直了。所以笔者还是要呼吁发资源的和收本子的都要有个好习惯，否则时间长了面对硬盘里那一团乱麻谁也帮不了你。

有读者私下里问我这次还去不去东京采购本子，很遗憾这次去不了，春节期间日本的机票和酒店惊人的贵呢，不过这几天倒是迎来了一年中的最淡季，但也错过了旅行的最好时机就是了。其实回顾这次 C81 的总体表现，怎一个“冷”字可以概括，既没有狂霸酷拽吊的大条事件发生，也没有热得发烫的作品值得一书，一切在平淡中发生，在平淡中结束，所以这届 Comiket 可能是笔者自扫雷以来经历的最平平无奇的一届。

C81 Comiket“降温”了

Mine-sweeping

对于很多日本人来说，今年的冬天可能异常寒冷，曾经遭受地震和海啸袭击的宫城、岩手海岸一带的城镇至今还是光秃秃的废墟一片，很多人还居住在简陋的临时安置所里。福岛核电站危机重重，东日本电力供应紧张，全民大节电的措施施行了大半年，而到了冬天则又将经受考验，在窝进暖桌里打瞌睡之前不得不考虑一下用电超负荷的问题。这个冬天对于 Comic Market 来说同样寒冷，今冬召开的 C81 三天共计吸引 50 万人到场，与 2010 年同期的 52 万人相比骤减两万余人，持续延烧了好几年的圣战热潮似乎有了一丝“降温”的迹象。

这次 Comiket 准备会官方比较反常地没有发布文字版的 C81 总结报告，只是比较例行公事地贴出了惯例的统计数据，不免让人猜测是否因为这次大会太过乏善可陈，于是索性连报告书也免掉了，当然这更像是一句玩笑话，再怎么平平无奇的一届大会也总有些琐碎的事件可以记录，更何况随着 2012 年的到来，连地球的命运都变成未知数了，关于 Comiket 将来的变数似乎也在渐渐多起来，准备会方面有理由充分憧憬一下未来才是。



但不管怎么说，仅从官方公布的数据来看，这里面所透露出的信息似乎不怎么乐观，自 2004 年以来长达 7 年的参加总人数的高速增长终于画上了休止符，去年夏冬的两届大会与 2010 年同期相比参展人数首次双双出现下降。事实上早在 2001 年以来，排除外力因素的话，Comiket 的参展人数一直呈现出健康的增长趋势，从 2001 年夏天 C60 的 42 万人到 2010 年夏天 C78 那史无前例的 56 万人，十年间增长了 34%，对于少子化日趋严重，年轻人数量只会逐年递减而不是逐年递增的日本来说，这个成就已经十分了不起了。不过这十年间曾经出现过三次大的降幅，分别是 2003 年夏天的 C64 参展人数 46 万较前年下降两万；2004 年冬天的 C67 参展人数 37 万，较同期下降 5 万人；以及 2006 年夏天的 C70，到展人数 43 万，较之之前的 C68 也大幅减少了 5 万人之多。这三次大减员都与天气因素有关，所以笔者之前附



加了“外力因素”这个条件。C64 时从布展日开始连续四天大雨锁城，史称“Comic Market 史上最恶劣天气”；04 年冬天那次突降大雪，给布展和参展造成很大不便，那届 C67 甚至因为部分场馆通道因御寒需要关闭而被迫把摊位数量从 35000 个减少到 23000 个；C70 那次则更惨，展会最高潮的第三日当天场馆竟因为停电而陷入瘫痪，直接导致很多人的圣战提前结束。从这一系列事例其实不难看出，参加圣战其实就像一项踏青远足活动，天公是否作美直接影响到行程的质量，对于普通人尚且如此，对于体力和意志力比常人都要差一个档次的宅男腐女们来说，天气帮不帮忙就更显得尤为关键了，但凡雨雪交加则战意大减，风和日丽则玩性正浓，2010 年夏冬两次刷新纪录都是恰好遇上了好天气，因身体原因退场的人数大幅减少，参展者的战斗力也相应提升了不少，两次大会仅彻夜组一天的人数就都超过了 5000 人，战斗力可见一斑。

但说到去年两届大会参展人数的下降，导致“盛极而衰”的主要因素想必还是给全日本都造成极大伤痛的东日本大震灾。其实笔者在 C80 的扫雷报告中就提到过，地震对 Comiket 的影响将会是深远的，地震带来的最直观的影响可能是对场馆的损害，以及部分地区参展者的缺席，但更多的影响其实是来自心理层面的。回想 06 年 C71 时 Comiket 首度在大晦日开催，这原本可能会是一个很大的不利因素，因为大晦日就相当于中国人的大年夜，传统上说应该一家人在家除旧迎新，谁料参展社团和人数反而一扫颓势创出几年来的新高，说 Otaku 们觉悟高也好，家庭观念淡薄也好，总之大家似乎不把大晦日当回事了。但这次经过大地震的洗礼，很多年轻人的世界观发生了变化，他们觉得生命在自然灾害面前实在太渺小，以前“一入宅门深似海”，时常要犯中二病，现在看开了，宅物什么的都是浮云，有时间不如多陪陪家人。1995 年阪神大地震之后，对关西的同人展事业影响很大，COMIC CITY 等在大阪开催的同人志即卖会参展人数都出现了大幅下降，在短期内无法恢复，所以这并不是笔者危言耸听。

此前笔者还提到过另一个影响 Comiket 参展人数的因素就是去年 7 月正式生效的『东京都青少年健全育成条例修订案』，这事倒是十分的微妙，表面上法案与人们预期的那样仍然是雷声大雨点小（首相频繁更迭的日本政府在民众中一直缺乏信任感），Comiket 准备会的几位负责人也曾先后表示法案对自己影响十分有限，但实际上后者还是想方设法做好了万全的准备，以防成为新修订案的第一个牺牲品，在 C80 时准备会就新加入了对同人 CG 集的突击检查，要求贩卖的社团务必在封套和内容上做出必要的规制，并将此举作为今后的惯例检查内容之一，而此前检查的重点主要是在同人本打码方面，Comiket 向来一视同仁，尊贵如 CARNELIAN 也曾几次因为打码问题疏忽而被勒令返工，谁都没有权力触碰底限。另外，有民间报道指出今冬目击到低年级中学生和小学生参展的情况大为减少，此前小学生乱入一直是 Comiket 上一条异色的风景线，但随着这部在主妇阶层中有着很高支持率的修正法案的生效，管好自己的孩子不要去“不该去的地方”就成了当务之急，因此学生党的缺席会呈上升趋势，但具体对 Comiket 未来的影响会有多大还不得而知。

C81 主题是怀旧

在本次 C81 开展之前，整个 Comic Market 都沉浸在一片充满怀旧意味的前奏氛围中。此前在短短两年中迅猛发展，已经初具规模，并被视为 Comiket“前哨战”的秋叶原电气外祭去年冬天把展会办到了东京大田区的平和岛上，这次选择的场馆东京流通中心在 80 年代时曾经接纳过 Comiket 的到来，虽然只是短暂的一年，却也是战士们心目中的圣地之一。场馆所在地东京流通中心是一座超大型的物流中心，除用作仓库以外还兼有展示功能，供企业进行商贸展示，场馆的硬件设施尚可，对于中小型同人展来说面积也足够大，不过最大的问题还是交通不便，周边也缺乏必要的商业氛围，所以除了曾短暂接待过当时正处于困境中



ADULT ONLY

111PM

My Favorite Good Old Animation

的 Comiket 以外，没有其它大型同人志即卖会在这里落脚过，可见秋叶原电气外祭此番到来是别有深意的。平和岛是靠近东京湾的一个填海造田而成的小岛，面积 1 平方公里多一点，在岛上居住的人口则只有 300 多人。岛上大部分是工业用地，其中东京流通中心是最大的一座设施，连通小岛的交通线大多是工业用的，普通人要上岛并不太容易，只有京急本线一条电车线路在周边设有站点，但下车后要徒步半小时左右方能上岛。这样恶劣的交通条件与坐落在约会圣地台场地区的东京 Big Sight 相比简直是天壤之别，台场遍布商店、购物中心和酒店，可以服务几十万圣地巡礼的朝觐者，并有多条电车线路可直达，所以可以理解为什么 Comiket 来了就不想再走了。但这次秋叶原电气外祭反其道而行之的目的显然是冲着圣地巡礼去的，否则东京都内多的是各式场馆，为何偏偏选中交通不便的平和岛呢？

说起秋叶原电气外祭，这是一个由著名美少女游戏杂志『TECH GIAN』的出版社与秋叶原站前商业街合作发起的只面向企业的展会，前几届都开在圣地秋叶原，故而得名。由于档期往往都是在 Comiket 开催前的一两周内，而且通过『TECH GIAN』强大的人脉拉到了不少与 Comiket 相性不合的大手游戏公司参展，所以一直被视为一档能与 Comiket 有效互补的 ONLY 祭。众所周知 Comiket 由于本身性质所限必须采取重同人轻商业的经营策略，每次大会划分出的企业区面积都很有限，摊位数量也相对固定，而且对企业销售商品的限制比

较大，所以很多大手 Galgame 公司不愿参加 Comiket，这也给了秋叶原电气外祭一个崛起的好机会。这次兵发平和岛，虽然从理论上说已经不能再称作“秋叶原”电气外祭了，但场馆面积的大幅提升解决了秋叶原商店街布展空间局促的问题，参展企业猛增后的电气外祭面临的下一个难题可能就是寻找一个固定的场馆了。当然电气外祭的开催对 Comiket 来说也有好处，让战士们先预热一下有助于调动大家的临战状态。

说到怀旧，其实还有一个并不广为人知，却颇有怀旧价值的与 Comiket 有着千丝万缕关系的事件在悄然展开。2012 年 1 月 22，在停摆了近 5 年以后，有着 32 年历史的一档同人志即卖会 Manga Gallery and Market（MGM）又再度复活了，举办了第 98 届大会，距离百届仅有一步之遥了。MGM 的主催方是同人社团迷宫，这个社团正是当年 Comiket 的发起者，已故的 Comiket 准备会代表米泽嘉博曾是迷宫的一员，二者后来因意见分歧而分道扬镳，米泽继续搞 Comiket，直到有了今天的成就，剩下的迷宫成员则在代表亚庭じゅん的带领下办了 MGM，但规模一直没搞起来。2007 年时随着举办场馆的关闭，MGM 在举办了 97 届之后宣布无限期中止。06 年米泽嘉博因病逝世，MGM 又停摆，一个属于迷宫的时代画上了句点。2011 年 1 月 21 日迷宫主催亚庭じゅん因肝癌去世，为了实现他的遗愿，MGM 在他的周年祭时宣布再开，地点选在 Comiket 早期起步的地方板桥产业联合会馆，虽然摊位只有可怜的 69 个，但毕竟也是一个时代的印记。作为曾经的战友，Comiket 准备会在 C80 和 C81 上都宣传过 MGM98 再开一事，既然两位主催先后离世，曾经的恩恩怨怨也就化作浮云了。现在一个是全世界最大规模的同人展，一个在生死线上徘徊，真教人感叹造物弄人，又不得不唏嘘米泽和亚庭二人的殊途同归。

Mine-sweeping

C81 这个冬天有点“冷”

以前，企业馆有型月，同人馆里有 07 Expansion，两家争奇斗艳好不热闹。神主 ZUN 也会不定期地推出东方 Project 的新作，彻底引爆会场的人气。不过，在这届 C81 大会上曾经的三大同人巨头集体歇菜了，让这届 C81 大会显得有那么点“冷”。

神主行事的方式一般都是有规律可循的，他刚刚在 C80 上推出新作『东方神灵庙』，现在正是东方众们积极消化这部大作的时候，神主本人也无意连续开发新作，照以往的惯例来说一年一部正统续作足矣，大家也不会奢望 C81 上再现奇迹。神主的休息是在意料之中的，但让人稍感失望的是与 ZUN 和龙骑士 07 两位同人大手一度关系密切的同人社团黄昏フロンティア这次又放了空炮，自 09 年夏天的『东方绯想天则』以来已经有两年多没有碰过东方题材了，让东方众们好不寂寞。C80 上还有一个『魔法少女小圆』的 2D 同人游戏，这次就只有两手空空了。

在企业区一直占有头排头座位置的 TYPE-MOON 是关注企业区人气的风向标，如果连 TYPE-MOON 的摊位前都门可罗雀的话，那这一届 Comiket 一定办得很惨。就是这样一个永






Presented by
UDON-YA
MONHAN
EROHON
G★★2 NO
OMAKE NO
の
おまけのほん

远门庭若市的型月社在最近一年里似乎也低调得有点可怕，莫说重现当年引发抢购风潮，差点造成安全问题而被 Comiket 官方处罚“停赛”的壮举，型月社在最近连续两届 Comiket 上连一款重量级的商品都没有。如果说 C79 和 C80 时是因为『魔法使之夜』的恶劣连续跳票让玩家们拽了小辫子，被迫玩低调的话，那么在『魔夜』的发售已经胜利在望，可以大胆冲刺的 C81 时却只拿一款『Carnival Phantasm』的动画 BD 来做主打商品就让人难以接受了（学乖了？还是……）。笔者其实一直很不理解型月社为什么要拿一部过时了的、非嫡系出品的作品作为本社极为重要的十周年纪念作（当然这所谓的十周年也是饱含了水分的，奈须和武内是 1999 年创业的，第一部作品『月姬』最早是在 2000 年发表的，第一部商业作品『Fatestay night』是 2004 年发售的，那 2011 年到底算哪门子的十周年呢？）。『Carnival Phantasm』的原作『TAKE MOON』是『神薙』的作者武梨えり在 04 年时发表的一部所谓的“官方同人漫画”，也就是在商业漫画杂志上连载的同人漫画，武梨えり是一个狂热的型月脑残粉，在她连载这部作品的时候『神薙』还没有发表，当然她本人也不会有什么名气，更不会被疯狂的读者逼到生病住院。『TAKE MOON』只连载了两卷，第二卷是在 06 年 8 月发售的，此后武梨就跑去连载『神薙』了。06 年 8 月的时候『空之境界』、『FateZero』这些大热的作品都还没有正式发表过，武梨不可能把这些画进漫画里，『TAKE MOON』实际上只收录了『月姬』、『MELTY BLOOD』和『Fate』三部作品里的角色，谁也没料到 5 年以后竟会被型月社拿来做成动画，还打着十周年纪念作的旗号，人们不禁想问十周年的成就里就这样把『空境』和『FateZero』剔除在外了？真要说动画口碑和销量的话这两部作品还真是过硬的。不过，



PUMISM

プミズム

『Carnival Phantasm』唯一值得一书的地方可能就是，通过这部作品的立项和制作，型月社终于把手伸向动画领域了。以前都是看人挑担不腰疼，这回自己投资拍动画了，虽然对动画的品味还是一如既往的差，奈须蘑菇也只能硬着头皮大声叫卖『Carnival Phantasm』的 BD 和周边了，这次要是亏了那可是算自己的。

靠 Comiket 发家成为亿万富翁，被 fans 们戏言连头发都能拿到雅虎上拍卖的龙骑士 07 老师这次也一反常态地没有在 C81 上高调发表新作，『彼岸花盛开之夜』第二章是在一片平静中发售的。『海猫鸣泣之时』完结已经有一段时间了，无论外界评价如何，至少也播过 TV 动画版，还有移植家用机平台的潜力。这之后的『彼岸花盛开之夜』虽然动静很大，却没能收到预期中的效果。龙骑士老师这次很有自知之明的邀请著名画师西 E 田来担任游戏的角色原案，似乎有强化自己最大软肋的打算，但非常奇怪的是与前两部成功的作品不同，这次龙骑士 07 选择了先 media mix，后推出游戏的道路，『彼岸花盛开之夜』的第一章是在去年 8 月的 C80 上发表的，而由つのはず壹郎执笔的漫画版则早在四个月前就已经在『月刊 Dragon Age』上开始连载了，对玩家们来说所

谓的神秘感和新鲜感早已荡然无存。

『彼岸花』的故事情节与『寒蝉』和『海猫』关联度极低，是一部完全新作，在『寒蝉』的老本还没完全吃完之前勤于开发新作，龙骑士老师的激情固然值得赞扬，只可惜 WHEN THEY CRY 系列的影响力实在太大，以至于情节没有关联，人设又假于人手的『彼岸花』被认为“血统”不够纯正，并不十分受玩家待见，于是也直接导致 C81 上游戏第二章发售时的小小冷场。事实上就在『彼岸花』漫画版连载开始，龙骑士宣布游戏本体将在 C80 上发售后不久，就有不少人质疑龙骑士的做法无非是想勉强维系住“同人游戏”这个名头，『彼岸花』根本就是一个如假包换的商业企画，更有甚者认为龙骑士老师单纯只是不想纳税所以借 Comiket 平台方便敛财而已。反观龙骑士 07 这边，对『彼岸花盛开之夜』似乎也不怎么上心的样子，C81 上真正的重头戏貌似是『黄金梦想曲』的续作，也就是『黄金梦想曲 CROSS』的宣传，或者是『海猫』的 PS3 移植版『海猫鸣泣之时·散 真实与幻想的夜想曲』的最后冲刺。毕竟两作的发售日期都选择在 2012 年 1 月，可能没有比 C81 更好更廉价的展示平台了。而且，让龙骑士分心的似乎也不止这些，在 C81 上他的同人社团 07 Expansion 还公开了一条重量级的消息，那就是龙骑士终于不满足参加同人展摆摊，野心勃勃地想自己搞同人展了。



しらたま団子

今年5月5日，由07 Expansion发起的第一届龙骑士07作品ONLY祭“07 Expansion Party”确定将在东京的都立产业贸易中心浜松町馆召开，同期举行的还有『黄金梦想曲CROSS』的迷你格斗大会。自信爆棚的龙骑士老师就像当年的Leaf社一样不管不顾地一股脑扎进办展会这潭水里，其结果似乎是可想而知的。

当然，龙骑士老师能有今天的地位和成绩并非浪得虚名，审时度势的能力还是有的，就在2月初他在自己的网站上公布了一部全新的作品『ROSE GUNS DAYS』投入制作的消息，立即引发强烈关注。龙骑士此举似乎是在修正『彼岸花』时拖大的做法，重新回归到立足于PC平台制作同人游戏的老路子上，从新作的消息不惜放弃C81的完美档期，选择在仅仅一个多月以后的2012年2月公开这点上不难看出现在的龙骑士07其实也有很多身不由己的地方，他的摊子越铺越大，关联公司越来越多，平台越做越杂，商业作品的地位也因此排到了同人作品之前，Comiket成了为商业游戏吆喝叫卖的场所，真正的同人游戏只能等待时机延缓发布。不过从『ROSE GUNS DAYS』那一贯的故作神秘的宣传手段中也看得出，龙骑士07是想做一部本色的作品，再续『寒蝉』和『海猫』时期的辉煌，现在最大的问题就是『彼岸花』、同人展和『RGD』三线作战的前提下，『RGD』能否赶在今年8月的C82上发表成为一大未知数，或者可以这么说，如果C82上龙骑士老师还是只有『彼岸花』和一堆商业作品充场面的话，那金字招牌还能不能保得住就成问题了。



C81 热门作品匮乏

纵观本届C81大会上的热门同人题材，总体上呈现出一种热点散乱的状况。相比于一年前的“俺妹”和去年早些时候“小圆脸”的一统江湖，这次并没有出现一部叫好又叫座的口碑之作来镇场。这次最受眷顾的两部作品分别是『我的朋友很少』和『境界线上的地平线』，据统计在目前已经流出的近500本本子里，前者占到8%左右（超过40本），后者也有3%的比重，在新番里算是非常不错的表现了。这两部去年的热门新番，一部呼声很高，却既不叫好也不叫座，一部知名度不高，但反响热烈也很卖座。『友少』虽然与『俺妹』同属AIC旗下的作品，都是人气轻小说改编，但『友少』无论是动画本身的品质，还是小说描写的内容都全面落后于『俺妹』，『友少』BD发售后不到6000本的平平的成绩也在一定程度上反映出观众对该作的看法。不过在Comiket上『友少』并不是一个昙花一现的新题材，早在小说初现端倪时就有个别与轻小说插画颇有渊源的同人画师出过本子，陆陆续续到现在也有两年时间了，邻人部的活动记录大家也都看到了，与其说是交朋友，不如说是玩COS的，今天泳装明天浴衣，正经事一件没干，长时间下来

能画的同人题材差不多都被画烂了，如果以一般规律来判断的话，等到今年 C82 上时如果没有新的刺激点，那么友少本就该偃旗息鼓了。反观俺妹本在动画播出一年之久后仍然有其旺盛的生命力，这与几个大手社团的鼎力支持不无关系。

『境界线上的地平线』情况正好相反，动画开播时并不被看好，但在短暂预热后动画收视率节节攀升，BD 达到 5 位数的销量也十分喜人，作为一部在 C81 前刚刚完结的新番，在 C81 上受到热捧也是在情理之中的。此外，动画第二季将在今年内开播，可以预见的是 C82 时相关题材的本子数量会进一步上升。不过与『友少』在国内压倒性的人气相比，『境界线』在天朝观众中低迷的人气与其在日本的表现是完全不相符的，且不说国内有多少乐意出境界线本的社团，连愿意做境界线本汉化的人都不太多（编注：连小说都没人汉化）。这可能与动画庞大而又显得繁复的设定有关，专有名词一堆，角色数量繁多，台词里还时不时有晦涩难懂的政治性长篇大论，也难怪会不受天朝观众待见。

在新作乏力的情况下，不少冷门题材就出现了，除了一骑绝尘的东方众，剩下的半壁江山由腐向作品和其它萌系作品瓜分，女性向作品在过去一年中已经悄然占据了主导地位，据虎之穴通贩渠道的统计，只有东方和虎兔两个题材的同人志超过了 1000 个品种，而且在销售品种较多的前十的题材中还不乏『黑塔利亚』、『青魔』、『WORKING!!』这样的女性向作品，而萌系作品似乎在这半年里疲态尽显，除了刚才提到的『友少』和『境界线』，大概也只有『偶像大师』、『P4』这类老戏新唱的作品还能撑一撑场面。其它像『未来日记』、『便当』等作虽偶有佳作值得推荐，但都难成气候，动画播完以后就大多偃旗息鼓了。





C81 同人志佳作扫雷

1
同人社团：ASTRO CREEP（松龙）
作品名：ソードアートエクストラ准备号
来源作品：刀剑神域
卖点：新番、全彩

从本子的标题就能很清晰地了解到这乃是一本“预告”，计算封面封底的话也只有区区8P，不过一如既往的全彩和一如既往的极高品质还是足以让这本仅有8P的预告本入选本次的扫雷专题。

首先本子的最大卖点无疑是美轮美奂的高画质全彩页，插画师出生的松龙的画技向来是值得信赖的，曾经是他软肋的漫画功底现今也已经完全不再是问题，松龙总能很好地扬长避短，减少剧情和台本的比重，增加画面表现力，用类似剧画的手法，仅用画面和少量必要的台词就能把整本本子撑下来，在这本正文只有4P的准备号里这种技巧显得尤为宝贵，如果不具备一定的可看性，这类小册子一般都是作为黑白的omake本附赠的，怎么好意思卖钱呢。

本子的第二大卖点就是挖掘了一部即将动画化的新番作为创作题材，这种先占坑的做法在Comiket上屡见不鲜，早年『友少』小说连载不久后就有食螃蟹者尝试开坑，后来果然顺利动画化，这批先知先觉的同人画师往往都占有先手。『刀剑神域』这部2011年度最火的轻小说能入松龙的法眼很大程度上与小说插画的画风与松龙的画风相性较合有关，这也是松龙善于扬长避短的一种表现。至于实用度什么的笔者就不多说了，总之期待C82上的正式号出版会成为今年Comiket上的一个念想。



2
同人社团：40010壱号（40010試作型）
作品名：Mikan′s delusion, and usual days
来源作品：ToLOVEる
卖点：妹系良作

『ToLOVEる』这个题材虽然早就不新鲜了，不过作为Comiket上的一个中坚题材每届大会上都会有若干大手社团坚守阵地，并屡有佳作推出，所以笔者的扫雷文几乎每次也都会推荐一两本风格各异的ToLOVEる本供大家赏玩。

40010壱号的作品笔者并非第一次介绍，这个次新的社团就是靠着『魔炮』和『ToLOVEる』两部作品的同人迅速蹿红的，尤其是后者，生命力更长久，能够挖掘的题材更丰富，喜欢看妹系工口漫的话，ToLOVEる的蜜柑本会是一个很棒的题材，而在蜜柑本里40010壱号的作品又是比较名列前茅的，自从COMIC1☆03起手以来，本作已经是第四本蜜柑本了，每一本的卖点都会不同，这次的卖点是大量运用了透视效果（上一本里就完全没有），透视是由衣物和器具遮挡而产生的，但遮挡物不会360度全方位起效，所以存在有透视必要和不存在透视必要的两种画面表现方式，在两者之间切换是间挺麻烦的事，所以很多漫画家不乐意画透视效果。但透视画面的好处也很明显，就是增添了一种若隐若现，欲拒还迎的羞涩感，在营造氛围气上很有帮助，用



得好就事半功倍。另外 40010 試作型是一个比较擅长画美乳首的画师，他笔下的乳首小而尖挺，乳首小是符合现代人大众审美的，萝莉体型的角色本身也不适合尺寸和粗犷的乳首。

3

同人社团： LAMINARIA（しおこんぶ）
作品名： 梅一輪
来源作品： 便・当
卖点： 新番、新社团

本届大会上比较热门的『便当』新番本，说起这部动画受欢迎的原因，一方面是妹子够多，一方面人设也符合一些同人画手的喜爱，有三无有巨乳有痴女有高飞车，可以发挥的题材不少。不过 LAMINARIA 的这本以白梅梅为主角的新刊并没有体现出多少角色本有的特点，更像是一本普通的肉便器调教题材，尽管如此在一批质量参差不齐的便当本里，这本至少在画风和实用度方面是值得推荐的。

LAMINARIA 是一个新社团，作者しおこんぶ笔名的意思是盐昆布（海带），社团名的意思则是昆布的学名。在笔者的资料库中没有搜到过以前下载到的本子，该社团 2010 年时成立，C79 上发表了第四部同人志（第一部是在 2010 年 5 月的一个蔷薇少女 ONLY 展上发表的），以『蔷薇少女』水银灯为题材的『黒薔薇の秘密』，唯美中透出神秘的画风相当引人注目，起初给人的感觉是对『蔷薇少女』非常执着和痴迷，不过其间也为了适应市场需求画过 V 家和东方本，两年内发表的同人志一共 6 本，最新的两本都瞄准了热门新题材，去年 COMIC1 上画的是黑猫本，C81 上则是新番『便当』本。





4

同人社团： サークル ED (ED)
作品名： 恋もよう　晴れのち晴れ
来源作品： 原创
卖点： 小清新的纯爱风格

来自于同人社团サークル ED 的一部原创同人志，作者 ED 此前使用的社团名也是 ED，出于防止混淆的考虑在一年前改成了サークル ED，其实 ED 的含义是 EDGE，这在作者最后的署名中可以看得出。笔者必须说 ED 确实不是个好笔名，且不说它在英语里是阳痿的缩写，两个常见字母的笔名在搜索引擎里很难精确搜索，这对一个漫画家知名度的推广是非常不利的。

ED 的作品笔者也不是第一次推荐了，他的优点就在于细腻的感情描写，所以 ED 的作品基本上都是纯爱系的，有时还会带一点小清新，比如这本『恋もよう　晴れのち晴れ』，标题的意思是“恋爱就像雨过天晴”，很文艺吧。剧中的男女主角就是那种典型的文艺小青年，女主角浅田是那种一眼就能看出的害羞内向型少女，会因为自己在恋人面前不够勇敢而焦急地哭泣，男主角高城则是温柔无敌的烂好人，又高又帅，富不富我就不知道了。角色就是这种八点档的配置，剧情大致也可以想象，双方先是互相试探，吞吞吐吐地表达心声，确认对方的心意，最后成功合体。大家期待的黑化结局是不存在的。偶尔看看这种温馨小清新剧情也着实不坏，就当是洗涤下心灵咯，搞不好还会勾起年少时懵懂羞涩的初恋回忆哩。啪啪啪的过程很细腻，接个吻就画了两页，很少有本

Brautkleid 厄神の花嫁



子有这份耐心。其间还有个细节让我非常钦佩，就是浅田脱掉衣服后会很用心叠好放在床边，画得真泥马文艺啊！当然如果一直这么文艺下去真正实用的部分就索然无味了，该有的PLAY还是要有，只是处理起来尽量显得缓慢、细致而笨拙，没有破坏整体的氛围。

ED老师的优点很突出，弱点也很明显，那就是他的画风并不很细致，在处理人物造型和动作方面经常会出现小崩坏，尤其是在脸型这种关键的部位，这表现出他画力还不很稳定。另外在绘制细小物品这点上也容易让人看出破绽，比如剧中某个场景画的放在地上的两个茶杯，冒出的热气形状和质地都很突兀，第一眼看很容易让人误解为别的什么东西（我一直以为是男主丢弃在地上的套套，心想怎么还没开干就射了一地？）。可能就是这些比较业余的细节部分限制了ED在成人漫画领域更进一步。

最后要说明一点的是，有的读者可能会觉得这篇漫画个别台词有那么点突兀，作者ED在前言和后记里也交代过，这本同人志其实是有上文的，是来自于ED以前绘制的一篇同名的漫画连载，收录在他09年发售的单行本『Cheerism』里（没记错的话应该是他的初单行本，也是目前唯一的单行本，还曾入选过09年2ch工口漫大赏提名），浅田和高城刚告白时就曾来过一炮，所以浅田会说“再一次”，而且本子里没画破处场面。当然这些并不影响同人志的剧情就是了。

5

同人社团：Crazy9（いちたか）
作品名：ユキ由乃愛の未来日記
来源作品：未来日记
卖点：新番、腔内断面

Crazy9是一个很神奇的社团，神奇之处在于它的主催いちたか不仅宅腐兼修，而且更偏重于腐本的创作，尽管圈内有一个宅腐通吃的C姐，但两方面兼修的人除了C姐以外的例



子还真是屈指可数，自古宅腐不两立的例子我们倒是见过很多了，一个主画腐的社团能画出出色的宅本吗？笔者以前很怀疑，而且 Crazy9 这么一个有着 4 年 72 本同人志的超高产社团居然一次也没有在扫雷里推荐过，这本身就很能说明问题，不过在习惯性无视 Crazy9 十六次之后，这第 17 本新刊总算是打动了笔者。

选择热门题材的『未来日记』是本作入选的一大原因，『未来日记』或许不是一部很火爆的 TV 动画新番，但半年档的配置表现出制作方十足的底气，女主角我妻由乃是近年来不可多得的一个集痴女和黑化于一体的，存在感极强的女主角，可供同人漫发挥的闪光点很多，只是以前碍于没有动画化时知名度有限而没有受到同人画师们的青睐，否则由乃的本子不管是多重口味都是可以出的。

当然いちたか的基本功是保证这本新刊值得一看的根本原因，いちたか的一大爱好，同时也是强项就是腔内断面的运用，いちたか不仅会画金棒在腔内的断面图，还会画舌尖和手指，而且并不是简单的抽插过程，而是会细致地画出诸如金棒伸缩、舌头搅动这些动态画面。いちたか最近似乎又迷恋上围绕着巨乳的各种 PLAY 模式，丰富的画面表现在描绘由乃这类巨乳痴女类角色是着实增色不少。另外还值得一提的是いちたか每画一部新番的同人志时会比较注意发挥这部新番的特点，大家可以留意出现多次的手机和短信的画面，就很有『未来日记』的特色。



6

同人社团：CRAZY CLOVER CLUB（城爪草）
作品名：T.MOON COMPLEX ZERO
来源作品：FateZero
卖点：新番、搞笑短篇、全年龄

不知是否因为作者和读者们对『Fate』系列敏感度已经大不如前的关系，『FateZero』虽然也是当季的新番，而且是大热门，但相关同人志却并不多，在最终盘点时竟成了稀有题材。在为数不多的『FateZero』本里，各方面综合素质较高，比较能入眼的就是 CRAZY CLOVER CLUB 的这本搞笑短篇集。本子的装帧不赖，封面是用烫银字书写的标题，翻开以后前面若干 P 是彩页，把所有参战 MASTER 和英灵都画进去了，而且插画素质非常不错。漫画部分按照不同的 CP 绘制了 8 篇长短不一的短小精悍的漫画，短的只有 1P，长的也只有 8P，都是各种捏它和冷笑话，各短篇之间还穿插着几页黑白插画，看得出在排版设计方面十分用心。

同人社团 CRAZY CLOVER CLUB 简称 CCC，是一个热衷于创作型月系题材作品的社团，2001 年左右成军，主催是城爪草，2003 年推出第一部『T-MOON COMPLEX』，之后便发展为一个系列，去年 C80 时发售的是『T-MOON COMPLEX X07』不过由于并不是完全按照数字来编号，所以这个系列的总册数可能在 12 册左右，这还不包括三本总集篇。本次的『T.MOON COMPLEX ZERO』是“COMPLEX”系列的最新作。画师城爪草在 03 年正式出道成为插画师，还兼职创作一些短篇漫画，由于经常为型月社的作品绘制特典插画，在型月相关的画师里也算小有名气的一位。

7

同人社团：Digital Lover
作品名：D.L.action 65
来源作品：我的朋友很少
卖点：新番、连载

这本新刊是接在 C80 时发售的同题材的『D.L.action 62』之后的作品，情节上有一些关联，但即使没看过前作也不影响新刊的阅读，毕竟是工口漫，没那么多承前启后的讲究。

在看过 Digital Lover 之前发布的友少本『D.L.action 62』之后可能就会感叹大手就是大手，的确很有先见之明，彼时动画还没有播出，友少本还不似现在这般泛滥成灾。那本本子笔者上次扫雷时也推荐过，本子的视点很独特，着眼于柏崎家和羽濑川家的婚约关系，把脱线老爸柏崎天马和腹黑女管家斯黛拉两个有趣的角色加入到剧情中，在与不计其数的情节雷同的工口本的比较中无形中把可看性拔高了一个档次。但是如何在设定背景相同的前提下画出



完全不同的情节，这对 Digital Lover 来说是一个很大的考验，这就要靠 Digital Lover 丰富的工口漫经验来选择适当的 PLAY 模式来冲淡这种雷同感了。记得在上一本『D.L.action 62』里，由于星奈和小鹰都是第一次，作者尽量表现出两人笨拙和羞涩的一面，小鹰戴哔时忙中出错把哔哔顶破了，星奈用嘴帮小鹰戴哔的情节令人印象极为深刻，这不知道是多少宅男梦里时常浮现出的情景。而这次两人尽管已经不再是处子之身，毕竟羞涩的个性是不会轻易改变了，不可能之前还是含情脉脉，一转眼就变成两头禽兽了，于是作者在这里设计了一个小小的密室环境，然后为两人提供了一批情趣道具，制造出了一种“虽然已经不是第一次啪啪，但换了新的环境，增加了新工具后同样怀有第一次时那样的新鲜感”的阅读感觉。

另外，非工口情节的铺垫一直是 Digital Lover 作品的一个强项和看点，所谓前戏一直是工口漫很重要的组成部分，但前戏不仅是指啪啪啪的双方如何调动对方情绪的过程，也指作者是如何把读者的情绪调动起来的事前铺垫工作，Digital Lover 把近 1/3 的篇幅用在了废柴老爸和腹黑管家是如何算计两人，两人又是如何在密室里惴惴不安的表现上，光是这部分的台本量就抵得上两三本无情节的工口同人志，也正是有了这些实质性的内容才让读者们不至于哗哗地随手翻翻，只挑工口度高的画面



看，翻过之后就印象全无了，毕竟对漫画而言可看性还是很重要的，先抑后仰的这种描写手法在 Digital Lover 手里用起来总是屡试不爽。

8
同人社团： F4 COMPANY (MIN-NARAKEN)
作品名： Q
来源作品： Love Plus
卖点： 插画、GUEST 乱入

来自于著名同人社团 F4 COMPANY 的新作，这个低产的社团出勤率不高，平均一年才见一次，出道 12 年以来也才区区 9 部作品而已，社团主催 MIN-NARAKEN 是业界大手 Galgame 公司 ALICESOFT 的当家画师，公司



曾明令禁止旗下画师参加 Comiket，对 MIN-NARAKEN 可以说是网开一面的，在这种前提下 F4 COMPANY 是不可能高产得起来的。

F4 COMPANY 的本子一直用字母来命名，但并不是按字母顺序，而是随意为之。每本本子的配置都大同小异，若干页黑白插画，若干页漫画，还有 GUEST 画师的乱入。GUEST 画师的作品与 MIN-NARAKEN 的作品经常不是同一个题材，乱是乱了点，倒了给人一种赚到了的感觉，毕竟一本同人志能看两种画风的两部作品。F4 COMPANY 以『Love Plus』为题材是第二次，之前一本是 C79 时的『I』，MIN-NARAKEN 似乎对宁宁姐情有独钟，结合他的画风来看，确实比较适合画拥有成熟气质的宁宁。漫画内容谈不上精彩，基本上还是用游戏原画师的路数在画，尽管 MIN-NARAKEN 以前用别的笔名画过漫画，但毕竟是快 20 年之前的陈年旧账了，MIN-NARAKEN 的长处在画风美，而并不在漫画基本功方面，他做的分镜甚至可以说有点业余。相比之下 GUEST 画师的『侵略！乌贼娘』的短篇同人漫显得更专业，也更有趣一些。当然本子最大的卖点无疑还是 MIN-NARAKEN 的各种同人插画，唯一遗憾的是 MIN-NARAKEN 这种级别的老牌原画师是不常画上色稿的。

9

同人社团：Fountain´s Square（はぎやまさかげ）
作品名：Exh Notes
来源作品：つぐもも
卖点：冷门题材

本子选自一个冷门题材，目前在双叶社旗下一本手机移动网络漫画杂志『WEB COMIC HIGH』上的一部漫画『つぐもも』，作者是浜田よしかづ。去年动画化的『腹黑妹妹控兄记』就是那本杂志上的招牌连载之一。漫画本身是一部情节轻松的后宫向学园妖怪退治题材作品，女主角桐叶的身份是付丧神，所谓付丧神就是指某些带有灵性的物品，附着在物品上的神明就是付丧神，不理解这层设定的话在看这部同人志时可能会感觉有点突兀，笔者一开始也不懂男猪怎么撸着撸着镜头一转女主角就跳出来了，原来貌似桐叶附在了男猪看的黄色杂志上。不了解原作设定其实也没关系，后宫向作品本来就是一人一炮，以女主角数量取胜，有小恶魔性格的神明，有眼镜娘幼驯染，还有和风巫女母女丼（实际上并不是真的母女，只是看起来像），有各种各样的 PLAY 就已经很让读者满足了。

本子的作者はぎやまさかげ所经营的 Fountain's Square 是一个有着 14 年历史的老牌社团，不算高产，出勤率比较稳定，一年 1-2 部新刊，据笔者观察偏爱民俗题材，以前收过这家的『寒蝉』本和『神薙』本，漫画基本功非常扎实，熟悉各种题材，金棒画得特别漂亮，虽不能说有太强的个人特点，其稳定的发挥也是作品人气的保障。

10

同人社团：GADGET（A-10、ラヂヲヘッド、原田たけひと）
作品名：GIRLIE vol.4
来源作品：神薙
卖点：插画、合同本

刚提到神薙，这里就有一部以『神薙』作为题材的同人志，非热门题材的本子入选必有其精妙之处，而且还有著名画师原田たけひと的加入令这部新刊熠熠生辉。

同人社团 GADGET 的主催是 A-10，ラヂヲヘッド和原田たけひと是这次邀请到的两位 GUEST 画师，本子的题材也不完全都是『神薙』，确切地说神薙的内容是有首尾两部分，中间那部分内容更类似于杂烩和总集篇，收录了一批插画和各种重口味同人漫，排泄、扶他应有尽有，承受能力弱的同学建议跳过这部分，实在受不了就不要下这本了。不过最后一部分的神

薙同人漫画得很精彩，又是女装又是啊嘿颜，而足啪的 PLAY 是笔者所见识过的除丸田道场以外最大胆，最 cult 的一个社团，阿薙用双足同时为仁和青叶杀必死的 PLAY 方式相当有独创性。另外，用喷射出的牛奶来书写台词的手法也很新颖。

11

同人社团：Lv. X+（柚木 N'）
作品名：フラグクラッシュ
来源作品：未来日记
卖点：新番、NTR

现役人气工口漫画家柚木 N' 的作品，同样是画『未来日记』这个题材，柚木 N' 设置情节的水平就在之前介绍的 Crazy9 之上。作为销量榜 TOP10 的常客，柚木 N' 老师除了精通各种 PLAY，还有一套自己的看家绝活就是 NTR 情结，柚木 N' 的作品里 NTR 和强推的情节相当多，经常被好这一口的读者奉为神作。这本『未来日记』的新刊也不例外，由乃这个痴女加病娇果然是某些社团的最爱，刚才 Crazy9 的本子表现了由乃痴女的一面，柚木 N' 的本子表现的则是“养得累”的一面。

本子分两个部分呈现，前半部分以教团事件作为题材，画的是轮哔 PLAY，由乃嘴里疯狂叫着阿雪，而阿雪则只能在一旁流泪满面的场景相信让很多 NTR 爱好者都得到了治愈，男猪懦弱的屌丝样就是一贴良药，一贴良药啊！后半部分开头有点纯情小清新的感觉，阿雪把由乃推倒了，虽然后者之前已经成了破鞋，有过黑化的前兆……两人过着有时两次，有时三次的情侣般的小日子，阿雪终于意识到对他来说最重要的事就是和由乃在一起，废柴男猪成长了！把头埋进乳沟里了，啊，好温馨！魂蛋！然后，下一个瞬间就被由乃一斧头砍死了……期待已久的黑化镜头出现了！由乃因为太爱阿雪就把后者砍死了，真不愧是由乃啊。建议柚木 N' 老师跟肉壶屋联络一下，下次两人一起出个本子什么的。



12

同人社团：Heaven′s Gate（安藤智也）
作品名：もんモン悶々
来源作品：WORKING!!
卖点：高还原度、细腻的云雨过程



第一感觉是“可怕的还原度！”作者安藤智也以前画过『校园迷糊大王』本，画过『幸运星』本，画过『轻音』的梓喵本，每一个品种的还原度都极高，这些作品的动画版都启用了画风差异很大的人设和作监，能模仿到这种程度体现出安藤智也画风适应性强的特点。不过凡事都有利有弊，模仿能力超强的安藤在创作原创工口漫时就明显不如画同人本是那么顺手，所以至今无法跻身一线工口漫画家行列。但这不在本文的讨论范围内。

Heaven's Gate 此前画过一本 WORKING 本，但要追溯到 2010 年 8 月的 C78，当时动画第一季刚刚播完，正是热火朝天的时候，本子获得了相当不错的反响。不过当时安藤的心思还是在梓喵身上，于是后面两届大会又画了梓喵本。这次借『WORKING!!』动画第二季播出的机会总算是让这个题材复活了，老实说笔者还是更喜欢安藤笔下的非梓喵本，毕竟梓喵本都是架空男主角，总有一种挥之不去的 NTR 感，与安藤智也比较偏向于纯爱系的风格有些向左。反观这两册 WORKING 本就很棒，患有重度男性恐惧症的伊波妹子尽情地表现出她少女情怀的一面，让很多为她的恋情默默加油的观众着实长舒了一口气，少女情怀果然才是纯爱漫画的王道啊！早几年安藤智也画力还不是很稳定的时候有些场合下会画崩，而且经常会出一些只勾线不贴网点的半成品本，最近两年画力确实稳定了不少，这样一来他画风细腻的特点就很好地表现出来了，尤其是云雨的过程，每个步骤间的过渡都很平滑，没有太突兀的镜头出现，动作羞涩却不失力度，主题纯情但不影响画面的实用度，没有什么重口味的 PLAY，但非常迷恋着衣 PLAY，笔者以前入手的 12 本 Heaven's Gate 的本子里只有一本曾经出现过全裸的镜头，其余全部是着衣 PLAY，有时候甚至通篇只把 bra 和裙子掀起来，

有的本子里则有变装杀必死，安藤对服装的执念可见一斑，而且似乎不仅是对衣服，对饰品的运用也颇有心得，记得在上一本 WORKING 本里就有用伊波的发夹夹住两个乳首的 PLAY 方式，在这一本里伊波为了讨好小鸟游还特地换上了餐厅的女招待制服。有一个比较有趣的细节不知道看过这本本子的人有没有注意到，那就是伊波的胸部跟前一本时比起来更小了！在最后的 FREETALK 部分里安藤表示上次的确画得太大了（其实已经是贫乳了，这次则是无乳），事后他反省了一下觉得有必要从“伊波其实连 bra 都用不着戴”这个角度去考虑，把胸部画得更小，真是个对细节极其执着的可怕的 maniac 啊！

13

同人社团：SAZ（soba）
作品名：木葉な咲く夜
来源作品：境界线上的地平线
卖点：新番、巨乳控的福利

Soba 的本子就是巨乳控们的福利，这个究极的巨乳狂人已经 mania 到非巨乳不画的程度，与 SAZ 社团里另一位画师己即是空偏爱贫乳的口味相比还真是天壤之别啊。SAZ 对『禁书目录』的执着，尤其是对神裂御姐的执着这几年大家是有目共睹的，『天草模样』系列还在继续，老实说真的有点看厌了，发现这次 soba 主推的是境界线本，笔者马上欣喜若狂地推荐给大家，是到换换口味的时候了。

且说『境界线上的地平线』这部作品倒是与 SAZ 两位成员的喜好惊人地吻合，巨乳和贫乳的角色两极分化很严重，既有“纯爷们”本多正纯这样的零乳，也有浅间巫女这样的神乳，在两极之间还有一长串女性角色对号入座，基本上满足了所有读者的口味。这次大会上笔者也看了不少境界线本，除了纯爷们以外几大人气女主角的本子都有人画（笔者倒是很喜欢正纯，所以感到有点遗憾），Current Storage 的漫画本、クレスタ的全彩本和琴乃舍的设定画集本其实都不错，因为篇幅关系无法一一介绍。SAZ 的这本是比较有代表性的，以第一人气角色浅间智（力压第一女主角赫莱森）作为女主角符合很多读者和观众的审美，三无少女赫莱森在工口漫里确实不太容易表现，所以比较多的社团还是乐意画浅间和奈特（一个巨乳一个贫乳）。黄段子部分尽量发挥 SAZ 的长处，正好遇上托利“揉乳魔人”这个设定，剧情契合度很高，浅间那种欲拒还迎的态度，还有用神社的鸟居作为打码标记的一些小细节方面都体现出比较高的还原度。总之虽然没有特别的惊喜，但还是表现出了 SAZ 一贯的高水准。



14

同人社团：けもこも屋（こもりけい）
作品名：ぴよぴよはぐはぐ
来源作品：偶像大师
卖点：放尿魔人

每隔半年就要经受一下放尿魔人的圣水洗礼已经成为 Comiket 扫雷的惯例了。放尿魔人こもりけい这次选中的作品是『偶像大师』，虽然一如既往地随大流，一如既往的毫无剧情，但こもりけい似乎把想象力都放在了如何开发各种新奇 PLAY 方面，每部新刊都多多少少能



间来回穿插其实也是考虑到尽量贴近原作的风格，这种做法不仅巧妙，而且戏里戏外的理世有着别样的风情，在电视机里是一个健康的少女偶像，而在现实中则做着一些超级大胆的事情。理世高潮时的表情与背景中电视里一群死宅 fans 抱头狂吼的表情合在一起看还真的挺喜感的。另外，在卷首的扉页上冈崎武士写到本子的标题起名『Rise sexualis』灵感是来自于大文豪森鸥外的一部小说『性的生活（VITA SEXUALIS）』，真泥马文艺啊，然后还调侃说看到 VITA 这个单词就好想买一台 PSvita，又突然觉得好冷……





带给读者们一点新鲜感。这次的主打无疑还是放尿，为描写放尿镜头分别设计了办公室情景 PLAY 和灌肠后庭 PLAY 两种新玩法，一切的铺垫都是为了圣水降临的一瞬间，虽然看过很多次，但还是必须感叹こもりけい画的水柱和一泻而出时满足而又略带羞耻的面部表情真是完美到无以复加啊。

要说本子有什么不足之处的话，那就是男猪的存在感太稀薄了，因为是架空的角色所以连脸都不画了，看不见表情对角色之间的互动性产生了一些负面影响。

15

同人社团：はぽい処（岡崎武士）
作品名：リセ セクスアリ
来源作品：女神异闻录 4
卖点：新番、偶像攻略

『P4』在本次大会上再度成为一个比较热门的题材，而且热点分布比较分散，各种题材五花八门，比较俗套的有天城雪子本和白钟直斗本，禽兽一点的有菜菜子的表妹本，稍冷门一点的则有这里要介绍的久慈川理世本。这个由钉宫理惠配音的角色在原作里登场较晚，而且是不能直接参加战斗的角色，人气方面打了一些折扣，不过好歹是个高中生偶像，双马尾的属性又摆在那里，是很多玩家的死穴。

冈崎武士想必不用笔者再三介绍了，他的选材总是能够独辟蹊径这点让笔者很是欣赏，所以每次都乐意推荐他的作品，这次的选材也很用心，在偶像的话题上找切入点，让理世主动上前调情并推倒了学长鸣上悠，调情的手段就是跟学长一起看自己偶像时期拍摄的性感水着 VIDEO，有点类似看 AV 催情的效果，但其实不要忘了电视在『P4』里是一个很重要的道具，冈崎武士连续地在电视画面和真实场景之





16

同人社团：斬鬼楼（おにぎりくん）
作品名：PILEEDGE LOVE INJECTION [X]
来源作品：新 Love Plus
卖点：货真价实的母女丼

『Love Plus』最新推出了在 3DS 平台上运行的『新 Love Plus』，不仅改变了画面表现力，还闪亮推荐了三位佳丽的漂亮妈妈们，也就是玩家们未来的岳母大人。宅男们的妄想之旅当然也要与时俱进，于是这次就有社团在游戏发售后不久的 C81 上火线推出了以货真价实的母女丼作为题材的新刊，而创作这部新刊的就是著名同人社团斬鬼楼，社团主催おにぎりくん是 ALICESOFT 另一位主力原画师，有着跟 MIN-NARAKEN 一样的境遇，就是无法在同人方面尽情发挥，两人在 Comiket 上不仅低产而且低调，由于数量稀少他们的本子一向都很抢手，中古本甚至可以卖到好几万日元。

おにぎりくん和 MIN-NARAKEN 在工作上是亲密无间的十几年的合作伙伴，在同人志创作中也有相似的喜好，都偏爱『Love Plus』。不过两人的审美有微妙的差异，MIN-NARAKEN 是宁宁姐的忠实拥趸，而おにぎりくん则是爱花的脑残粉。两者的口味也不尽相同，おにぎりくん这次不仅画了母女丼，还有禁断的父女相哔、受孕这样的重口味内容。在一本里能享受到少女和熟女的两种风味，很多『Love Plus』玩家一定会大呼赚到了。可惜因为『新 Love Plus』曾经跳票过一次，导致最终发售日延后到了今年的情人节，耽误了很多社团出本，所以母女丼题材这次就只此一家了，很难预料夏天的 C82 时『新 Love Plus』还能不能热起来。

17

同人社团：志望推定時刻（てへん）
作品名：SCHOOL CASTE
来源作品：加速世界
卖点：新番、凌辱

主题是『加速世界』，这部去年的热门轻小说也确定将会在今年动画化，所以与『刀剑神域』一样都是潜力股（川原砾真是强到爆啊），抢先出这个题材尝鲜的人必定是拥有不俗实力的。同人社团志望推定時刻不算有名的大手社团，以前的作品大都流于俗套，比较明显的作风特点就是偏好调教系，一些常用的手段和工具都能手到擒来。画风并不是强项，不过似乎去年进步神速，画风可爱了许多，还能有余力稍微模仿一下『加速世界』原作插画 HIMA 的画风。

可能是考虑到主角春雪是个矮搓穷胖，自己擅长的又是调教系，本子的主题是跟小说关联度不大的黑雪姬被轮哔的内容，轮的过程画地很尽力，手铐、媚药、跳蛋这些工具都用上了，潮吹、放尿、啊嘿颜这些流行的实用画面也都一口气画了不少，单纯以一部工口同人本的角度来评判还是合格的，只是考虑到『加速世界』本身题材的契合度来说还有待改进，应该有更好的点子才对。

C81 后记 Postscript

这次扫雷入选的本子数量大幅减少了，倒不是因为本子的质量下降很多，诚然热门作品不多冷门题材不少，不过并没有影响同人本整体的质量。入选对象的减少与笔者这次写作重点的调整有关，之前几次都是蜻蜓点水，这次着重增加了点评文字，让扫雷不再流于形式了，毕竟一次推荐 30 多本以后还是会有读者来函表示太多了无法消化，希望进一步筛选。另外有部分本子的扫雷会按照惯例留到 4 月出版的『圣战百绘卷・叁』里揭晓（嗯，保守估计会在 4 月初出版，受春节影响晚了一些），不心急的话可以把这份热情留待一个月以后再延续。

BTW，听取部分读者建议后笔者这次在 DVD 里放了一个小彩蛋，希望对大家按图索骥能有所帮助。好了少年们，夏天的 C82 时再见吧！▲



冠以『偶像大师』动画版完结纪念 爱与团结之名的偶像追梦录

THE iDOLM@STER アイドルマスター

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / ASKI

对你来说，偶像是什么？是歌声、舞蹈、华丽的装扮；是笑容、舞台、耀眼的聚光灯；是汇集这些要素于一身的一种憧憬。说起这些，或许大多数二次元阿宅们会不以为然，但笔者的一位友人曾借着对堂本兄弟的喜爱挺过了身心受挫的时光，又因为爱上 AKB48 而在处处不顺心的现实中找回了生活的动力——不管各位是否认同，偶像这种憧憬的存在的确能够给予追随者们精神的力量。

那么反过来，对偶像自身说，偶像又是什么呢？用 AKB 厨白石少年的话来回答，那是“梦想”。不过，不同的偶像，他们自身的“梦想”以及具体现形式可能也会千差万别，所以以偶像为题材的作品始终层出不穷——今天我们要讲到的『偶像大师』的动画版就是一部讲述“偶像追梦”的作品。目前，经过半年时光，『偶像大师』全25话已经顺利播放完毕，作为原作 FAN，我在这里借点空间为各位介绍一下这部作品的里里外外，不管你是否是原作 FAN，是否看过动画，但相信都能有一定收获。

『偶像大师』曲折的动画化历程 IM@S ANIME

2010 年 9 月 18 日，NBGI 在 TGS 上 NBGI 公开了万众期待的『偶像大师 2』，却因为男性角色登场和龙宫小町四人组的问题而引发了 IM@s 历史上罕见的大冷场。在这场“TGS 炎上事件”（当然，此次事件还有更加通俗的称呼，但为避免河蟹，咱们还是不提了）之后，感觉深受背叛的『偶像大师』大量 FANS 与制作方之间的关系在很长时间内都处在紧张状态，官方制作总监石原章弘 P 和制作人坂上阳三 P 俨然成为了玩家的眼中钉，几乎不管官方说什么做什么都得不到令人满意的回应，这种情况直到『偶像大师 2』发售几个月之后才逐渐得到改善。不过，在这期间，唯有两个事件算是例外。一是于 2011 年 1 月由『偶像大师』角色 CV 举办的主题 LIVE，大量 FANS 认为“即便 NBGI 恶贯满盈，但角色和 CV 们都是无辜的”，于是他们在现场还是表现出了一如既往的热情；而另一个例外就是在这场 LIVE 上发表的一则消息：『偶像大师』将以原作的世界观和设定进行 TV 动画化！这则消息一公布立刻引发了强烈的反响，毕竟，FANS 都知道这则消息蕴含着多么重大的意义。说到这里，就不得不复习一下『偶像大师』系列动画的历史。

由于游戏原作既没有明确的故事主线，而随着玩家选择不同，游戏过程和结果变化很大，不同的玩家对作品的印象也千差万别，因此『偶像大师』一直被认为是动画化很困难的作品。2007 年，刚合并不久的 NBGI 启用原 BANDAI 伞下的 Sunrise 制作了系列首部动画作品『偶像大师 XENOGLOSSIA』。这部打上 Sunrise 原装标志“矢立肇”的作品是完全摒弃了原作的世界观和设定，仅用原作人物演绎的一部热血萝卜动画。故事发生在一个从大灾难中复兴起来的世界，作品中“IDOL”一词除了有偶像之意外，还意指作品登场的“陨石除去人型重机”，而驾驶这些萝卜的少女们被为称为 IDOL MASTER。如果当作一部原创动画，『XENOGLOSSIA』能够算得上是部正统派良作，大部分非原作 FANS 都对本篇做出了肯定







的评价。可是，若是听闻“『偶像大师』动画化”慕名而来的玩家则很难认同它的存在，关键原因在于『XENOGLOSSIA』将原作的CV全部更换了，这对于『偶像大师』这一角色形象与CV融合度极高的作品来说，是无法被FANS原谅的。

总之，『XENOGLOSSIA』并没有取得令人满意的成绩，动画化相关话题也一度成为官方和玩家中间默认的禁忌话题，直到XBOX360版『偶像大师 Live for U！』的发售。这款FANDISC性质的骗钱作限定版中附属的一段15分钟的动画短片便是系列第二次动画化，动画讲述的是FANS感谢祭LIVE开演前，春香，千早和美希三人的一场小冒险。很遗憾的是，由于制作预算少和制作期限短等问题，作品在故事和画面等方面都受到了批判。另一方面，最初短片并没有以其他形式公开，所以即便在FANS中间关注度也不高，直到2010年官方将其发布在NICONICO动画上才逐渐有了认知度。

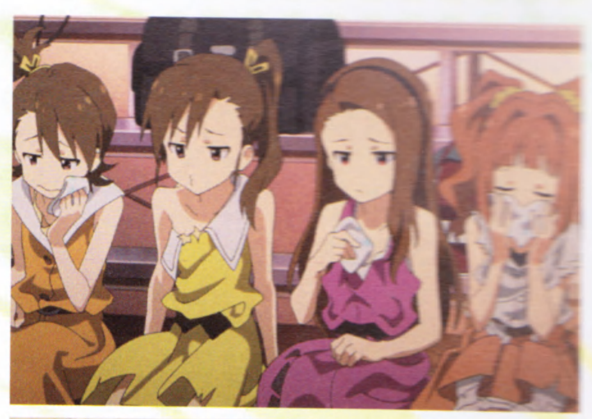
尽管动画质量因客观原因大打折扣，但这段短片还是让玩家们明白了一件事：走原作路线的动画化，也不是不可行的。于是，渐渐地开始有FANS期待在更好的环境和条件下制作的新动画版。NBGI把这些看在眼里，将新动画版的公布放在系列的低迷期公开，的确是起到了重新吸引FANS注意的作用。

新动画版启用原作世界观和以『偶像大师2』为基准的设定，保持原作人物和CV，内容与游戏相同，描写少女们偶像生活的故事。这些『XENOGLOSSIA』未能实现的东西，本次通过集合对原作熟悉的STAFF来尽力实现。在官方最初的动画宣传片中，登场人物说出了“事不过三”这样的词以表现对动画化十足的信心——这些无疑是玩家们渴望看到的，但是新动画版的消息并无法抹消他们遭到背叛的事实，也不能完全消除大家的不安，毕竟没有任何人可以保证这部动画不会继续搞砸。『偶像大师2』游戏发售后，作品中画虎不成反类犬的“真实感”和“团结力”成为众人皆知的弊端，在动画版的后续宣传中，制作方表示又将朝着“真实”和“团结”的方向努力，一时之间也让人唏嘘不已。而动画版里将担任全面监修的石原章弘P在访谈中继续散播毫无反省之色的放肆发言（“各位可要跟上我，别被我扔下了。”），更加剧了玩家们对本片的质疑。

就这样，在混杂着诸多猜疑的期待声中，2011年7月，动画开始播放。接下来，我们便来讲讲『偶像大师』动画版的具体故事。尽管与游戏的表现方式不一样，但这依旧是一部描写“偶像少女们在成长中追逐梦想”的故事。

偶像追梦录

IM@S ANIME



故事梗概 THE OUTLINE OF THE STORY

故事发生在坐落于一座杂用楼房的3楼的弱小事务所——765pro。事务所由一位社长高木顺二郎（德丸完社长被黑历史化了！？），一位营业员音无小鸟和一位制作人秋月律子共同经营着，而旗下12位偶像已经出道半年却依旧没什么人气。在这一筹莫展的情况下，一位新制作人的加入成为了765pro前进的催化剂。

故事前期，由于缺少人气，在空闲的日常里，偶像们与制作人相互磨合，一起在各种底边工作中重复着尝试性错误。少女们各自的个性，少女们内心的珍视之物，少女们隐藏在阴霾中的内心……在逐渐的相互了解中加深，他们迈开了前进的脚步。令人难忘的海边之旅结束后，律子提案的“龙宫小町”组合正式启动，在律子精明的手腕下迅速走红。看着あずさ、伊织、亚美三人在舞台上闪耀的身姿，制作人和其他成员都深受感染，不由得加速了自己的思绪。制作人急于提升偶像们的知名度而忽略了少女们本身，导致工作中本末倒置，他在失意之中受到偶像们的鼓励而正视了自己的失误。紧接着765pro FANS感谢祭临近，为了实现大家在同一舞台上歌唱的共同梦想，偶像们相互鼓励和指导，做足了准备。但感谢祭当天，身担主役的龙宫四人组受台风影响而大幅迟到。为了不让到场的FANS失望，其余的成员们团结起来努力共度难关，为龙宫争取了时间。

FANS感谢祭大获成功，向观众证明自己实力的偶像们人气获得了爆发性的增长，工作逐渐增多，偶像们的日程也渐渐紧凑起来……就在765pro渐渐走上了正轨的时候，名为961pro的一家大型艺能事务所的社长黑井崇男以及其所属人气男性偶像团体『Jupiter』（木星）出现在众人的视线里。黑井社长不断使出各种手段妨碍765pro的正常营业，Jupiter的成员也在黑井的煽动和欺骗下格外敌视着众人。他们通过权力抢占属于765pro的杂志封面，且设计抢占765pro的热门节目，雇佣恶德记者跟踪贵音并调查她的身份，最后甚至将千早不愿面对的过去在经过恶意编撰后曝光，在Fes会场走后门干扰765pro的演出……起初，偶像们面对这些恶意行为不知所措，内心不安重重，但她们逐渐认识到真正的敌人并非961pro，而是她们自己。偶像们互相帮助和关怀，自我转变，并在舞台上实现了成功蜕变，



而Jupiter的成员也在三番两次的事件中看出了黑井的本性而离开了961pro。

通过与961pro的较量，765pro的偶像们又一次迈向了更高的台阶，此刻的少女们已经不是当初那些在事务所里闲着等待工作机会的新人，而是在各个领域都格外出色，忙得连事务所都很少有空回的当红偶像。所谓有得就有失，在紧张而充实的工作生活中，少女们聚在一起的机会越来越少。面对日渐临近的765pro新年LIVE，偶像们依然因为日渐繁重的日程而无法参加练习，好在她们都在春香的提示下回









想起了大家团结在一起的意义，以及765Pro这个容身之所不可取代的地位。最终少女们合力完成了一出完美的765新年LIVE，故事也在笑容和歌声中落下了帷幕。

由于整个故事中连同律子在内，登场的偶像多达12位，像游戏原作一样对全体都进行详细刻画是不现实的。动画版每一话基本都选择了一位中心角色进行描写，而且全篇对少数几位偶像分配了较多的空间进行集中描写。另一方面，尽管本作的结构看上去像是以每一话为单位的单元剧，可实际上各话之前也为了塑造个别角色埋了个不少伏线。于是我们在这里也就主要说说这几位偶像。

自我实现的 SUPER STAR——星井美希

SELF-REALIZATION







美希从 XBOX360 版游戏以新增角色身份加入之后，就一直是系列的话题人物，也是定番的一个话题制造者。对原作有一定了解的人一定都会关心一个问题，动画版的美希究竟是“哪个”美希。在 XBOX360 第一作中，进入所谓“觉醒美希”路线，懂得体谅他人的美希会为了回应制作人的苦心而刻苦努力，最终走上全能顶级偶像之路；一般路线中，她会在制作人定制的方案下主攻 Visual 系，成为独一无二的 Visual Star；PSP 版变成对手角色的美希，则成了一个脑子里只有饭团和制作人的任性小 P 孩。而在『偶像大师 2』中的美希同时具备了前作 XBOX360 版两个美希的特征，从一开始就处于“觉醒状态”，只不过这时候她还差一个令她奋起的契机。从设定上来说，动画版的美希的形象与『偶像大师 2』中的美希最为接近。

不知是否是动画监督偏心，本次动画中的美希从一开始就像 Visual 值被刷爆了一般，外表形象随意甩开其他偶像大截。而作品对她的随性，她的天才的刻画可谓是不遗余力。动画前期那段闲散的时间，留给美希的大多数镜头她都在打瞌睡，可是一旦走上舞台或是站在镜头面前，立刻势不可挡。

天生具有吸引他人目光的魅力的美希，在看到龙宫小町在舞台上闪耀的姿态后，便开始憧憬自己也能散发出那般光芒。由于制作人的草率回答，美希误以为自己只要认真努力就能加入龙宫，穿上龙宫的衣装走上舞台与伊织等人一同闪耀。于是她积极地在工作和练习中解决了令他人棘手的问题，毫不吝啬地展现着自己拔群的才能。不过，当她遭到律子决绝之后，才知道自己只是空欢喜一场，便失落地远离了 765pro。

美希是一个纯真而率直的女孩子，当她发现有价值让自己去争取的时候，就不会有所保留，对恋爱是这样，对自己的梦想也是。但同时她也只是个 15 岁的“女孩子”，会任性，会淘气，很随性，甚至可以说有些电波，但这些都是美希个性和魅力的来源。在她怄气的时候，只是讲大道理是没用的，制作人为她留下回头的后路，对她穷追不舍，表达自己的心意，好不容易才取回了她的信赖。美希是率直的，她率直地承认了自己错误，率直地表示会以行动去弥补自己的过失，这样的好孩子，我们有什么理由不去喜欢呢？

765pro 感谢祭上完全“觉醒”的美希成为了成功的关键。面临最大的难关，美希主动接下了连续表演两首舞蹈系歌曲的挑战。当第二首『マリオネットの心』歌声响起，全场所有人的目光全都集中在舞台上燃烧着自己梦想的少女身上。她闪耀出的光芒不仅点燃了会场的气氛，更让同伴们疲惫的身心重新迸发出力量。



忘记歌唱之心的睡美人——如月千早

SLEEPING BEAUTY









『偶像大师』总体来说是一部以轻松有趣为主旋律的作品，而其中千早是一个特例。在歌声中融入了特别思念的她，从街机时代开始就一直是『偶像大师』的严肃部分担当。从另一方面来说，没有固定故事的第一作『偶像大师』更多是通过偶像在成长过程中的小事件来塑造人物，而千早则是唯一一个导入了主线故事并取得极大人气的角色。比其他偶像更具戏剧性的她在本次的动画版中身负重任也是理所当然。

在 XBOX360 第一作中，千早虽然孤僻却不阴郁，严肃却不低沉。故事中后期，经过成长，她在制作人的引导下走出了过去的阴影，宛如青鸟一般学会用自己的歌声去寻找幸福。至于『偶像大师 2』，过去的文章里也讲过，故事的重心转移到了千早过去的心结，去世的弟弟身上，并在最后给她加上病弱属性，把故事矛盾交给超自然现象来解决——毫不客气的说，这是一种完全的倒退，那么，这部以『偶像大师 2』为蓝本进行改编的动画版中，千早又是怎样的形象呢?

常年以来，曾经开朗活泼的少女一直无法走出那段不愿直面的过去，认为自己必须不断地为喜欢自己歌声的弟弟歌唱。事故中失去的弟弟，因此而支离破碎的家庭，在她内心时不时响起的急促的刹车声……如噩梦一般缠绕在少女内心的过去，被充满恶意的形式公之于世。这时，一直以唱歌为目标生活着，一直以通过歌声展现自我价值的少女，在残酷的现实面前失去了歌声。尽管她平时看上去是个坚强少女，但她的内心却始终处于数年前那个柔弱的小女孩的状态，无力独自前行。她将自己封闭起来，拒绝他人的干涉和关怀，所幸她身边有一群一起努力一起奋斗的同伴，所幸有春香这样一个平凡而多管闲事的好友，她终于回想起来，自己执着于歌唱的真正原因其实是她深知歌唱的乐趣，是因为她真心喜欢唱歌，但是弟弟的事故却使她遗忘了这最重要的事。

坦白地说，看前几话的时候，笔者很不满。或许是制作方过于想表现千早的沉重和与众不同，动画中的千早显得格外低沉和阴郁，这已经扭曲了角色原有的形象。但是当看到千早在同伴们的带领下鼓起勇气唱出同伴们为自己创作的那首『約束』的场景时，我明白了：之前无数的伏笔和不断累积的抑郁，都是为了让观众在听到她用那高昂的嗓音唱出“迈进吧，在无尽的旅途歌唱吧，飞越那片天空”这句歌词时会不由得全身麻痹，屏住呼吸——徘徊在记忆中的少女此刻终于与孤独的过去诀别，欢笑着展翅飞向广阔的天空。尽管总的来说，动画中的千早还是没有摆脱柔弱的属性，缺少了一份最初游戏中的凛然气势，但故事通过 20 话的漫长时间酝酿出来的这种豁然开朗的感觉，已经足够让人满足和感动。

自此之后我们可以看到千早在歌唱之时脸上不再有曾经的阴影，OP 动画中的某个镜头也做了改变，更别说在 21 话中还为她的『眠り姫』准备了一个特别的舞台……从这些地方都可以看出，STAFF 对千早的偏心还是颇明显的。



平凡的追梦者——天海春香

DREAM CATCHER

春香从设定上，是一个极为普通、随处可见的少女。她喜欢唱歌，却并没有出众的才能；她开朗认真，却马马虎虎时时搞砸；她不怕困难，但也会独自烦恼。官方在原作中设置一个这样的角色，给予她的任务是以较低的难度引导玩家了解游戏。因为平凡，春香在众多个性强烈偶像中间，曾经被认为是缺乏个性。同时正因为没有突出的特点，二次创作的自由度非常高，于是在 niconico 动画的 nicom@s 中出现了黑春香，春阁下等虚构角色，并各自拥有不低的人气。

当然，在这个以原作世界观为基准的动画版里，STAFF 的任务还是必须塑造一个平凡的偶像形象。系列构成待田堂子在访谈中提到，所有角色中以平凡为特色的春香是最难塑造的。她身上折射出的是一个普通偶像的侧身像，另一方面，春香还是 765pro 偶像的代言人，必须成功地刻画出春香，这部动画才能被称为『偶像大师』。实际上在动画版里，春香除了具备平凡和普通的属性，同时还是作品主题之一"团结"的代名词。765pro 的偶像中间，她并不算队长或是领导者，但她总是起到将意见不一的同伴们拧成一股绳的作用。

13 话的感谢祭是由美希点燃的第一个高潮，20 话千早破茧而出是第二个高潮，在这两个高潮中，春香都为了同伴们的团结而做出了不知气馁地努力。就在看似所有难题都已经解决，故事可以缓慢地走向结局的时候，作品又将话题转移回了故事开场出现过的问题：对偶像们来说，偶像是什么。

765pro 的少女们对偶像各有自己的看法，在工作中所追寻的梦想也各不相同。美希渴望自己能够更加闪耀，千早立志用歌声传达自己的思念，伊织通过作为偶像的成功证明自己的存在……处于事业上升期的偶像们工作越来越繁重，相聚的时间越来越少也是理所当然的事。春香心里明白这些道理，但比起其他，更重视与大家在一起的时光的她，却因此陷入了迷茫。紧接着，仿佛就像扣错的纽扣一般，春香在音乐剧舞台现场因心不在焉险些失足，制作人为了救她而身受重伤。就这样，在烦恼和自责的螺旋中，春香逐渐迷失了。







如前文所说，春香只是一个平凡的少女，她并没有特别远大志向，内心追求的从来都只是简单的快乐和普通的幸福。数日的休假中，经过旁人的提醒，她总算回想起了自己的梦想，自己想成为偶像的原因：那便是想与大家一起愉快地歌唱。另一方面，了解到春香的异常，同伴们才渐渐意识到春香内心的烦恼，开始重新审视自己的目标，懂得了在前进中不应该只顾一路狂奔，并意识到与一路走来的同伴们携手并进的重要性。

就这样，团结经由春香的意识贯穿了整个故事，这种团结也通过春香的言行升华为了 765pro 的核心力量。动画版这还算漂亮的手法，可以说是完胜游戏版『偶像大师 2』。



作品评价与撰写梦想的制作者

IM@S ANIME

『偶像大师』在播放过程中也并非一帆风顺，在第一话刚播出的时候吃过闭门羹。第一话从内容上来说是极为普通的角色介绍，动画从旁观者角度逐一观察 12 位偶像的魅力（有人戏称其类似 AV 一般的展开 -_lll）。从制作上来说，画面无可挑剔，但在表现偶像特色的时候多少有一些做作和夸张，不过总体上来说给人留下的是"还不错"，"IM@S 就应该是这样"的中性或肯定的评价。但是，由于制作不谨慎，这第一话出现了部分原则性的错误：介绍律子的片段，当她拿出驾照的时候，我想不少 FANS 都喷了吧——津子是谁啊津子！不要伪造驾照啊喂！其次，片尾 STAFF 名单中萩原雪步又被写成了"荻"原雪步。这两处错误在 BD 版中已得到修正，但在当时则难免不引起怀疑：这真的是"对『偶像大师』很熟悉"的团队制作出来的东西吗？

不过，随着动画继续播出，故事逐渐展开，观众最初的疑惑也逐渐被消除。在这里我们总结性地说，『偶像大师』这部全 25 话（BD 最后一卷还会收录未播放的 26 话）动画不能说完美还原了原作，作为普通的动画作品也有不少不尽如人意的地方，但是其制作团队的确足以通过本片兑现一年前那"事不过三"的承诺。说到这里，我们不得不介绍一下这部动画版团队的核心人物——锦织敦史。

他从东映动画研究所出身，2000 年前后以名作『FLCL』为契机加入 GAINAX，近十年间在其旗下参与了大量知名作品的制作，其中也不乏『天元突破グレンラガン』这样的超大作。不过之前他大多担任的主要是原画、分镜、作画监督这三个职位，并没有担当监督的经验，而在本次的『偶像大师』我们看官方公开 STAFF 表就能发现，他不但首次挑起监督大梁，还同时还兼任脚本和系列构成，而且如果有注意动画片尾字幕还能发现在作画监督，分镜，原画，演出等等位置都能看到他的名字……用锦织自己的话说，这一切都是因为爱。而且说到底，『偶像大师』新动画版的企划最初就是因他而起。









锦织从 06 年开始接触『偶像大师』系列，其后一发不可收拾，访谈中他透露在制作『天元突破』最繁忙的时期依然沉迷于游戏，『SP』发售的时候也曾偷闲通完了所有路线。2010 年，他通过上司的穿针引线，在饭桌上见到了石原章弘 P 和坂上阳三 P，并谈起了动画化的想法，这便是动画版的起点。大概到了 2010 年 5、6 月份，动画版的初期计划大致决定，锦织决定自己亲自挑战监督。作为一个动画人，他明白『偶像大师』动画化会遇到的难题是什么。首先，其原作是一部会因为玩家的体验不同而留下完全不同印象的作品，另一方面，在原作中偶像之间的交流和对话很少，要想将偶像们的日常展现在银幕上，就需要从游戏之外的广播剧、小说、漫画等等不同媒介的作品中寻找方法。因此锦织认为，若要制作一部能够准确表现『偶像大师』世界的作品，一群熟知『偶像大师』STAFF 是必不可少的。所以他做的第一件事就是在圈内寻找有『偶像大师』经验的动画人，最终花了比一般动画多出数倍的时间才组成了现在的制作团队。

没有接触过原作的读者或许会问：做得这么彻底是否取得了应有的成果？而我可以肯定地说，只需简单在这里渐渐总结一下动画的特色，各位就可以理解，如果没有锦织的热情就不会有现在这部『偶像大师』。

丰富的歌曲和华丽的演出

SONG AND PERFORMANCE

首先，作为一部以偶像为题材的作品，歌曲和舞台自然少不了。

本作收录的歌曲除了 OP、ED 还有插入歌和剧中歌。每一话 ED 都准备不同歌曲和 ED 动画，尽管大部分都是现有曲目，但都经过重新编曲。插入歌按照故事的内容进行了精心地编排，特别是插入歌的选择是与脚本编写同时进行的，实现了歌曲与情节的高度联动。在剧中歌方面则更显出制作者的用心：一些不太合适用作插入歌或 ED 的好歌都通过比较特殊的形式出现在了作品中。比如『Little Match Girl』、『フラワーガール』、『inferno』等歌曲以 LIVE 的过场画面出现，『relations』、『Honey Heartbeat』则以作中播放的广告歌曲出现……尽管短的有些只出现了不到十秒，FANS 也不会觉得过瘾，但在动画中听到这些歌曲也算是一种安慰。

动画中前前后后安排了 4、5 场较为完整的 LIVE 场景，其华丽程度想必足以令人过目难忘。龙宫小町的 debut 演出『SMOKY THRILL』用动画的形式完美再现了游戏原作的舞步，一播出就掀起轩然大波；美希的『マリオネットの心』，千早的『約束』，纵情歌唱的少女们散发着压倒性的迫力；特别值得一提的是，动画 21 话不少场景都有明显的画面崩坏，但唯独千早的『眠り姫』保持了高水准，这让笔者特别欣慰。（或者应该反过来说，正因为演唱画面太用力，其他部分才没了预算 - -？）



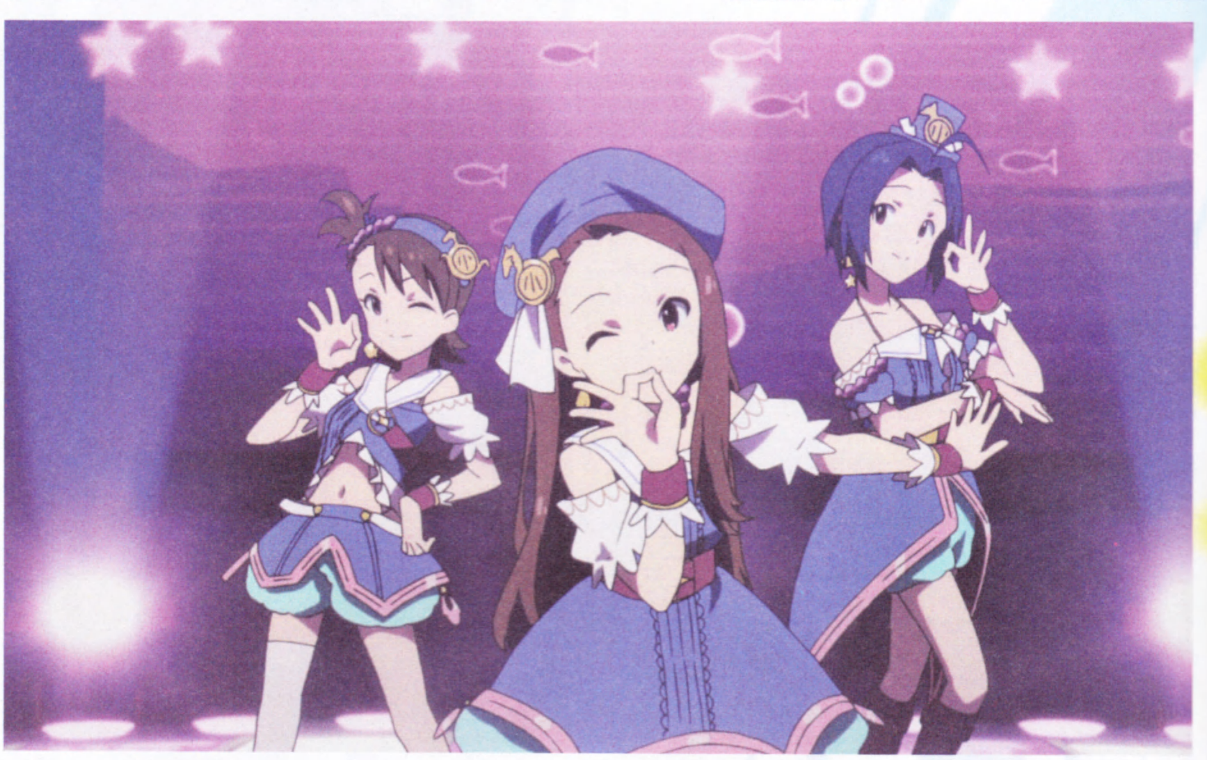
▲ 876pro 的三人组，来自 DS 版游戏的客串





▲ 动画第一话中登场的审查员形象和游戏中一模一样





充满角落的捏他

FULL OF CORNER

现在跨媒体展开的作品十分常见，可各个媒体之间的联系和互动却非常少，但拥有相当庞大数量作品群的『偶像大师』不同。以游戏为中心展开的漫画、广播剧、网络电台之间不仅仅是相互补完的关系，内容上还会相互影响和吸收，nicom@s 的二次创作有时候也能起到中转的作用。说具体一点，许多在网络电台出现的捏他，被 FANS 看中成为 nicom@s 中热门的话题，下一步可能就会被当做官方设定收录进广播剧甚至游戏。虽然动画版故事主线可算是原创，但有很多情节和台词是来源于游戏或是广播剧等作品，而且通篇散布着系列共通的捏他。这些要素经过编剧之手编排进动画的剧本，对系列 FANS 来说也是一种特殊服务。

譬如第五话，美希在海边被搭讪时的台词"キミじゃないよ、ミキだよ"，完全照搬自游戏原作，完全不同的场景中运用上这句话也可见制作人的用心。同话中あずさ哼唱的鼻歌"ねこねこにゃんにゃん"是出自 CV たかはし智秋和今井麻美主持的电台节目"The Idolm@ster Radio"，藏得如此之深的引用也只有深度『偶像大师』FAN 才能做得到。雪步失落的时候拿出铲子挖洞的捏他，最初是出现在街机版雪步的营业事件里表现自己羞耻心情的台词，后来在广播剧和二次创作中反复被应用，不知什么时候开始变得真的会挖洞了。在这动画版中，雪步挖洞便被当做一种很普遍的捏他在使用……对整个系列不太熟悉的观众看到这些内容，并不会因为不知道捏他元而影响对故事的理解，但在 FANS 眼中，这部动画版每看一次都可能有新的发现。









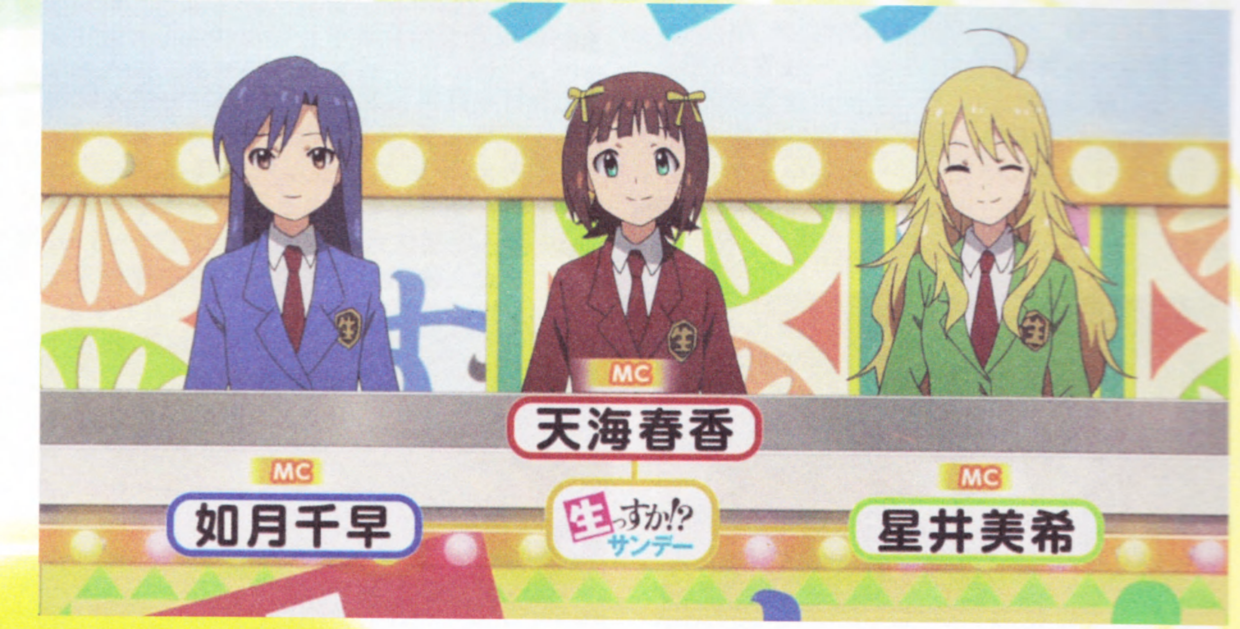
神一般的第 15 话 无节操的『偶像大师』

IM@S ANIME

前面说到了，动画版对各类捏他的应用实在太多太多，要在杂志上一一列举实在是件不可完成的任务。即便如此，笔者执意要拿一话出来详解。如果你看过这部动画，或许你已经能够猜到我们将选择哪一话；如果你没看过也对『偶像大师』不算了解，那么我加一个小小的解说：在『偶像大师』的各类作品中，频频给玩家提供各类“绅士”的调情手段，各种捏他一再被胡乱应用，带有“危险”气息的 DLC 也接连不断……这些“公式の病気”要素常常又被二次创作当做热门话题来炒作，于是『偶像大师』整个作品群以及 FANS 往往被扣上无节操的帽子。

动画第 15 话是相当特别的一话，其内容就是某次 765pro 的偶像们合力主持的现场直播的综艺娱乐节目的全过程。单纯做个节目实录这没什么不可以，可问题在于这话捏他的浓密程度超出了所有人的想象，捏他的范围从广播剧，电台节目，声优，制作 STAFF，甚至扯到了与本作八辈子搭不到一起的内容……这一话播出后，有人在观后感中说到：“真 TM 无节操！但这才算 IM@S！”顺便一说，这一话脚本正是由上期杂志专题文的主角高桥龙也编写，他事后在推特上表示，这一话他已经尽可能地疯了一把，没有任何遗憾了。

那么，这群 STAFF 究竟玩到了什么程度呢？我们一步一步来解说。



1 響 CHALLENGE

直播节目「生っすか」的第一个版块「響 CHALLENGE」是让响挑战在节目结束之前是否能回到直播现场的活动。捏他元来自日本前网球选手松岗修造退役后为了培养下一代人才而开设的强化合宿「修造 CHALLENGE」。松冈修造以他的热情与活力为特色，出现在众多的综艺节目上。热血汉与诙谐有趣的结合是他在网上经常被当做一大捏他使用，niconico 动画和 youtube 上一搜索便能找到大堆恶搞视频，niconico 上更有炎之妖精之异名，与比利、东方中的琪露诺等并成为 niconico4 大妖精 -_lll。动画 15 话播出后很快就有人上传了修造的联动动画（sm16452360）。



2 幼儿园衣装

「生っすか」的第二个版块的舞台是一所幼儿园，我们可以看到伊织、弥生和あずさ身穿幼儿园生的衣装。对原作不了解的各位别以为这是动画原创恶搞，这就是『Live for U！』中的一套 DLC 衣装“チャイルドスモック”！あずさ为首的大龄儿童们穿着幼儿园的衣装含着奶嘴在舞台上蹦蹦跳跳的场面便是 IM@S 无节操的究极表现之一（sm4707287）！



3「高槻さん、可愛い・・・」

千早在看到弥生的幼儿园衣装后低声漏出这么一句话，相较之前动画中的形象，可能会让观众产生一丝异样感。这里其实是一个复合捏他：官方专辑 CD『MASTER OF MASTER』的 Drama 中千早曾在类似的场景说过同样的话，另一方面，千早的 CV 今井麻美作为一名 IM@S 的 P 特别钟爱弥生，这一点在 FANS 中也广为人知。不过，今井麻美当日在推特上也辩解道此处千早特别的反应并不全是 CV 捏他，也和千早本人的过去有关系哦～



4「まっこまっこりーん」

第三个版块菊地真改造计划中，真穿着少女洋装亮相时那疑似魔法少女登场台词的“まっこまっこりーん”出自游戏第一作的初期事件中她自认为很帅气的台词。后来被广播剧以及二次创作作为捏他广泛应用（主要是起冷场作用 -_lll），现在已经成为真的标志性台词之一。



5 ゆきまこ



雪步 × 真的 CP。在原作设定中我们可以知道两人“关系很好”，但由于游戏中角色之间缺少交流所以未能表现出来，但随着各类二次创作以及广播剧的补完，这对 CP 的人气逐渐高涨，

两人之间的具体关系在 FANS 中间也出现了不同的派阀，可以说是一个经久不衰的话题。15话的这几个片段也让百合党们看得十分尽兴。

6 饮水捏他

节目间隙，镜头回到现场的时候，春香举着瓶子喝水的样子被拍个正着。一般看来这是一段很简单而幽默的插曲，实际上这又藏了一个 CV 捏他。春香的 CV 中村绘理子在主持台电节目的时候喝水频繁，这一点在电台节目也常作为捏他，时不时也会出现动画里这相同的情景。



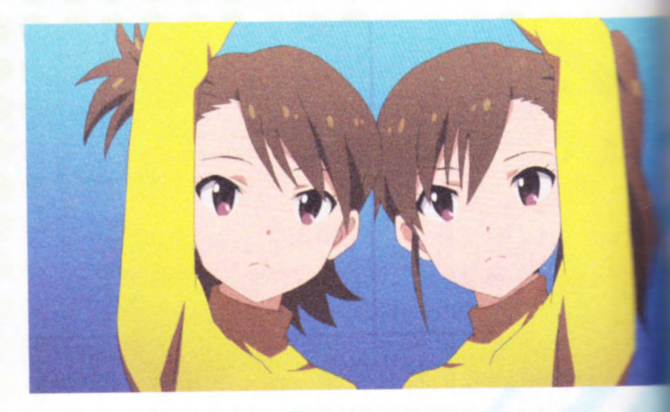


7 二十郎拉面

节目第四个版块，贵音的拉面探寻之旅中出现的“二十郎拉面”来源是日本拥有 50 多年历史拉面老店的“二郎拉面”，动画中出现的店面也照搬了二郎拉面本店原址。动画中那堆积如山的豆芽有没有让你们退避三舍？看看实体版你能不能接受吧……（其实我看也差不多了……

8 プロデューサーさん、映画ですよ、映画！

节目中真美与亚美的模仿栏目，两人玩起了名字捏他：亚美（あみ）+ 真美（まみ）= 天海（あまみ），这捏他以前也曾在别的作品中出现过，不过此处配合上画面差点让我笑岔气……两人的模仿台词“プロデューサーさん、映画ですよ、映画！”来源是原作中春香第一次来到东京巨蛋的时候的感叹“ドームですよ、ドーム！”，由于这句话很好地诠释了春香作为一个没见过大世面的普通女孩的形象，而被作为捏他广泛使用。比如 15 话的标题中“生放送ですよ、生放送”也是这个句式。





9 あいパック

节目回到现场，春香在打开一个写着あいパック的箱子时用力过猛，盖子直击正脸，旁边的千早拼命忍着不笑出声来……这是一个相当古老的 CV 捏他，出自 2004 年中村绘理子主持的电台节目『presta』。中村生日当天今井作为嘉宾到场，中村在拆ゆうパック（日本邮局的一项投递业务）寄来的箱子时发生了与动画中完全相同的场景。这有趣的一幕一直作为捏他在 nico 等网站上传播，15 话对这一幕实现了极高的再现度。

值得注意的是『presta』并非 IM@S 相关的节目，而是中村个人名义的广播电台。所以某种意义上说，这也是一个必须对 IM@S 饭到一定程度才知道的捏他。





10 劇場版 無尽合体キサラギ（无尽合体 如月）

正片来了（误）。直播节目中插播了一条由 765pro 偶像们出演的萝卜电影广告，短短两分钟出头，内容却浓密得让人来不及吐槽。



10.1、正义机器人 如月

首先，具有智能的正义机器人“如月”算是比较广泛的机械千早的捏他。由于『偶像大师』第一作中让千早演唱弥生的持ち歌『おはよう！朝ごはん！！』会充满机械感，于是在nicom@s中就出现了植入了千早人格的机械千早这样的二次创作角色。此外，“如月”的外形设计同时还捏他了上个世纪90年代的萝卜OVA『ジャイアントロボ THE ANIMATION－地球が静止する日』。负责这部片子角色设定的正是IM@S的角色原案窪岡俊之，同时『偶像大师』动画版监督锦织又是窪岡俊之的FAN，所以这个捏他也是他对窪岡的致敬。



10.2 怪机器人梓镰

在あずさ机器人的巨乳导弹面前，“如月”因平胸而毫发无伤的展开可谓是一次官方的“千早いじめ”，而“如月”明明没受伤却发出千早特色的“くっ！”也算是它对官方的小小抗议了吧＝＝



10.3 怪机器人雪钻头

由贵音驾驶的敌方机器人雪钻头便是赤裸裸地捏他雪步的挖洞属性了。贵音那句“挖个洞把你埋起来”实在让人233……顺便一说，贵音这时候身穿的服装也是官方DLC服装『ナイトメアブラッド』。



10.4 ハルシュタイン閣下

介绍敌方角色魔王春香的时候，屏幕上正式出现了“阁下”二字——又一二次创作的产物春阁下在这里也堂堂登场。前面也说到，春阁下是为了弥补春香过于平凡的个性而产生的虚构产物，虽然偶尔在电台节目中被CV们提起，但被搬上官方舞台这还是头一次。剧中留下的台词“恐れ、平伏し、崇め奉りなさい”很快就成为春香的又一标识语言了。

顺便一说，阁下身穿的衣服是改造自官方DLC『パンキッシュゴシック』，春香机器人也采用了相同的装束。



10.5 主题歌『arcadia』

笔者本来以为是无缘在动画版中听到『arcadia』，没想到STAFF还能有这么一手……『arcadia』幻想风格强烈，旋律悠扬，歌声激荡，相对千早其他的歌曲显得太过于异质，自一公布开始，就有人调侃这首歌是不是会成为NBGI的RPG『传说』系列主题曲。结果没有进『传说』，现在还被当做纯捏他使用，这等浪费实在是……干得很好啊！

10.6 天元突破

就算对IM@S不了解，看完这段广告，你有没有觉得各种眼熟，分镜，演出以及打倒对手后会吃掉对方的设定是不是似曾相识？没错，这『无尽合体 如月』分明就是『天元突破』的翻版！且不说监督锦织自己就出身自『天元突破』的制作组，他在这里还找来了当时同组的其他成员来担任了这段“广告”的制作，可以说他们玩也玩得足够尽兴了。



10.7 XBOX360?

广告2分钟时间里，有3个镜头出现了疑似XBOX360手柄或主机的物体。美希和贵音手里的操纵杆，亚美和真美驾驶舱里放置的主机……动画15话最初是在去年10月14日播出，而『偶像大师2』的PS3版是在同月26号发售，明显是赶在PS3版发售之前播出了这一话。



11 官方主页

在节目中美希曾说过“春香刚才冲击性的影像会在节目主页上公开，大家都要去看看哟”，事后如果你登陆动画官网会发现这群STAFF还真特别做了一个「生っすか」的主页（http://www.idolmaster-anime.jp/namassuka/index.html），上面不但有当期栏目介绍和春香的影像，我们还可以知道在节目结束之后响最终还是翻山越岭回到了节目会场……



结语

IM@S ANIME

一不小心捏他部分就说得太多了……在最后我们还是回到正题。

毫无疑问『偶像大师』动画版是NBGI骗钱计划的一个步骤。事实上动画播出之后，PS3版『偶像大师2』首周卖出了6.5W份（XBOX360版约3.5W份），并随着动画渐渐进入佳境，游戏销量也逐渐增加目前已经突破11W，动画本身的BD（含『G4U！』的同捆版）销量也维持在3W份左右，而收录动画中出现的歌曲的CD系列也比『偶像大师2』游戏版CD系列平均多买30%……可以说，从商业角度来看『偶像大师』动画版是取得了全面成功。

从作品的角度来看，它也并非做到了无可挑剔，除了在前文中提到了部分缺点之外，STAFF用捏他填充故事内容的方法，其实也引起了一些弊端，比如某些场合——特别是动画前期，捏他的堆砌使故事节奏缓慢，人物也留下了恶意卖萌的嫌疑。这些问题曾一度让笔者放弃这部片子，但看完全片后，我还是想要感谢这一批有爱的STAFF给我们带来了这么一部有爱的动画作品，感谢他们描绘出了这么一个不同于游戏、漫画，却又真切感人的偶像追梦之路。▲



最后的盛宴

大作频出的2011年

2011年Galgame大盘点

■文 / 秋叶、如月千华 ■责编 / 秋叶 ■美编 /ASKI

引言 Introduction

在年末最后一部大作『白色相簿 2 终章』的陪伴下，Galgame 玩家们送走了丰富多彩的 2011 年，迎来了 2012 年的钟声。随着每年年末日本各大权威网站杂志的排行榜单的“新鲜”出炉，我们又一次开始了 Galgame 年末盘点的企划。今年的盘点参照的标准和往年相同，首先是早在去年年末就已经早早得出结果的“萌 Game 大赏 2011”，由于这个评选活动的集记时间和筛选范围比较特别，因此每年都会早一步公开结果，而且每年的评选结果都有那么点“耐人寻味”；其次是各大网络贩售渠道以及权威杂志的销量排行榜，销量对于游戏的制作者来说是生死攸关的大事，那些站在榜单最前列的赢家们才能获得更丰富的资金，维持公司的运转，持续不断地推出新作来延续品牌的生命，因此销量排行榜对于我们的盘点也有着重要的参考价值；最后还有民间投票选出的“Best Erogame 2011”排行榜，这个榜单由 2ch 网民票选得出，由于 2ch 资深玩家很多，因此该榜单也被广大玩家所承认，具有较高的权威性和真实性。我们的盘点就将从这些榜单的对比开始，和大家一起回顾整个 2011 年发售的那些优秀作品们。

Galgame 年末榜单对比 Contrast

在开始盘点各项榜单之前，我们先大致回顾一下 2011 年发售了哪些足以称得上大作的作品。首先要提的是 2 月底发售的 Frongwing 十周年纪念作，当初本刊称为“今年度首款大作”的『灰色的果实』，这部作品在各项榜单上都有不错的表现，综合实力很强无愧于大作之名。随后是受日本大地震影响推迟了发售日期、在四月底和玩家们见面的八月社的十周年纪念作『矽翼的尤斯蒂亚』以及王者 Alicesoft 带来的『大帝国』，加上 Eushully 的『神採り Alchemy Meister』，本月可以说是 2011 年度大作最多的一个月份，三部作品之间相互竞争，让玩家们也有了更加丰富的选择。之后是 6 月 Key 社带来的花费了三年时间打造的『Rewrite』，这部作品中大魔王麻枝准不再插手剧本，而是请来了三中罗密欧和龙骑士 07 两位业界名流脚本师撰写剧本，一改 Key 社此前校园幻想恋爱剧的风格，走起了热血黑暗风，为品牌注入了一股新气象。到了 8 月则是 Alicesoft 的又一次登场，时隔多年的招牌作兰斯系列的最新作没有让玩家们太过失望，剧情和游戏性方面都有值得称道的地方，给了苦等多年的 Fans 们一个很好的交代。最后在年末登场的『白色相簿 2 终章』想必已经不用多做介绍，在圣诞节如约而至的本作是 Leaf 社近年来最成功的作品，可以称得上是一份最好的圣诞礼物，给 2011 年画上了一个圆满的句号。

在上述的大作之中，只有『灰色的果实』以及『神採り Alchemy Meister』参加了萌 Game 大赏的评选，其它几部作品虽然也都符合参选条件（白色相簿 2 时间上不符合评审条件），但是这些大手厂商对于萌 Game 大赏一向不太感冒，从大赏设立开始一次也没有参与

▲灰色的果实



▲神採り Alchemy Meister

排名	得点	票数	+2	+1	+0	发售日	标题・厂商
01	394	156	106	26	24	12 月 22 日	WHITE ALBUM 2 ～ closing chapter ～ Leaf
02	259	138	38	45	55	04 月 28 日	穢翼のユースティア　オーガスト
03	216	121	17	61	43	04 月 22 日	神採りアルケミーマイスター　エウシュリー
04	211	109	32	38	39	02 月 25 日	グリザイアの果実 －LE FRUIT DE LA GRISAIA－ フロントウイング
05	148	100	10	28	62	05 月 27 日	カミカゼ☆エクスプローラー！　クロシェット
06	92	69	04	15	50	02 月 25 日	ラブラブル～Lover Able～　SMEE
07	78	53	05	15	33	10 月 28 日	恋愛 0 キロメートル ASa Project
08	67	42	06	13	23	07 月 29 日	天使の羽根を踏まないでっ MEPHISTO
09	65	41	07	10	24	06 月 24 日	Hyper → Highspeed → Genius　ういんどみる
10	65	39	08	10	21	06 月 24 日	euphoria CLOCKUP
11	65	36	08	13	15	09 月 30 日	VenusBlood －ABYSS－ Dual Tail
12	61	36	08	09	19	09 月 30 日	神咒神威神楽 light
13	56	31	08	09	14	09 月 02 日	未来ノスタルジア パープルソフトウェア
14	55	35	04	12	19	07 月 29 日	いろとりどりのセカイ FAVORITE
15	53	37	02	12	23	08 月 26 日	ランス・クエスト ALICESOFT

▲ Best Erogame 2011 评选结果

过这个活动，大概是因为对于自家品牌效应有着足够的信心吧。也正是因为这些大手厂商把机会留给了别人，『灰色的果实』和『神採り Alchemy Meister』才能够叱咤萌 Game 大赏，前者一举拿下了大赏、玩家支持赏、剧本赏、主题歌赏、纯爱系作品赏这 5 项荣誉，颇有早几年制霸的『G 线上的魔王』的风采；而『神採り Alchemy Meister』则是稍逊一筹，拿下了大赏、玩家支持赏、剧本赏的银赏以及 BGM 赏的金赏，成为该项评选活动的第二大赢家，不过遗憾的是一向在游戏性方面有着上佳表现的 E 社作品这次并没有拿下程序赏的金赏，让人稍感意外。萌 Game 大赏 2011 的奖项设置和前一届相比没有太大的变化，除了之前提到的两部大赢家之外，Clochette 的『カミカゼ☆エクスプローラー！』也是一部让人眼前一亮的作品，一举拿下了大赏和 BGM 赏的银赏以及图像赏、人设赏和 PINK 工口系作品赏的金赏这五项荣誉，如果给它一个 2011 最强萌作之名也不为过。而年中一度引发伪娘风潮的『女装山脉』则毫无悬念地拿下了话题赏金赏，这个世界上最可爱的果然还是男孩子啊！

▲萌 Game2011 评选...



▲神风☆Explorer！



▲神风☆ Explorer !

从今年萌 Game 大赏的评选结果来看，玩家投票对于最后结果的影响还是非常大的，对比一下年度销量排行榜以及 2ch 评选出的“Best Erogame 2011”，萌 Game 大赏比较有价值的奖项的获奖作品基本上排在这些榜单的前列，尤其是最具有参考意义的“Best Erogame 2011”，这项民间举办的评选活动不存在什么黑幕和猫腻，基本能够反映玩家们对于一整年中发售的美少女游戏的支持程度，萌 Game 大赏评选出的 3 部金银赏作品都排在 2ch 榜单的 3–5 名，可见今年的萌 Game 大赏的可信度很高，结果足以让玩家们信服。至于为什么萌 Game 大赏的得奖作品未能像去年一样制霸 2ch 的年度榜单，其实答案很简单，因为在 2011 年度有之前提到的几部大作的存在。和 2010 年度大手厂商平淡无奇的一年相比，2011 年度相对来说热闹非凡，好几家花了几年时间磨一剑的大手公司在 2011 年度推出了新作品，而最后站在 2ch 榜单顶点的则是 Leaf 社的『白色相簿 2 终章』，第二名是八月社的转型之作『秽翼的尤斯蒂亚』。这两家大手公司多年以来积累了广大的 Fans 群体，推出的新作质量很高，因此得到玩家的支持也是理所当然的。尤其是本刊已经连续三期介绍的『白色相簿 2 终章』，虽然接近年底才发售，却凭借超一流的剧本赢得了新老玩家的心，在 Erogame 批评空间的得分最终稳定在了 95 分（中央值），成为了一部足以名留 Galgame 史的名作，虽然销量上还不能重现 Leaf 当年『Toheart2』的十万本神话，不过这部作品的成功绝对是毋庸置疑的。八月社的『秽翼的尤斯蒂亚』也延续了品牌的良好口碑，

排名	TG	PUSH	Gc	发售日	标题・厂商
01	2432	27916	03	2011 年 04 月 28 日	大帝国 ALICESOFT
02	2179	26268	05	2011 年 10 月 28 日	ワルキューレロマンツェ［少女騎士物語］Ricotta
03	2149	25652	01	2011 年 04 月 28 日	穢翼のユースティア オーガスト
04	1909	27180	02	2011 年 09 月 30 日	恋騎士 Purely☆Kiss エフォルダムソフト
05	1773	24420	04	2011 年 05 月 27 日	カミカゼ☆エクスプローラー！ クロシェット
06	1726	22920	06	2011 年 04 月 22 日	神採りアルケミーマイスター エウシュリー
07	1457	17752	08	2011 年 08 月 26 日	ランス・クエスト ALICESOFT
08	1313	24424	11	2011 年 06 月 24 日	Rewrite Key
09	1234	15560	07	2011 年 10 月 28 日	恋色空模様 after happiness and extra hearts すたじお緑茶
10	1204	18268	10	2011 年 02 月 25 日	グリザイアの果実 – LE FRUIT DE LA GRISAIA – フロントウイング
11	970	=====	13	2011 年 12 月 16 日	めばえ たぬきそふと
12	902	10120	12	2011 年 04 月 28 日	sisters ～夏の最後の日～ Jellyfish
13	897	13332	09	2011 年 01 月 28 日	黙って私のムコになれ！ ensemble
14	861	=====	19	2011 年 12 月 22 日	あっぱれ！天下御免 BaseSon
15	765	9432	21	2011 年 05 月 27 日	愛しい対象（カノジョ）の護り方 AXL
16	748	10020	32	2011 年 04 月 15 日	11eyes – Resona Forma – Lass
17	747	9284	24	2011 年 09 月 30 日	your diary CUBE
18	733	=====	25	2011 年 12 月 22 日	WHITE ALBUM 2 ～ closing chapter ～ Leaf
19	709	11140	16	2011 年 11 月 25	Strawberry Nauts – ストロベリーノーツ – HOOKSOFT
20	708	8252	23	2011 年 11 月 25 日	晴れときどきお天気雨 ぱれっと

▲ 2011 年度销量榜



▲少女骑士物语



▲Rewrite

在批评空间的得分最终稳定在了 85 分，得到了接近 1000 份的评分，单从得分上来看，这部转型作得到了广大玩家的肯定，成为了八月社第一部得点超过 80 的作品，真是可喜可贺。而且该作品的销量非常喜人，在几大权威工口游戏杂志发布的销量榜上，该作品排在三甲之列，而在 Getchu 网站的销量排行榜中更是拿下了头名。有传言称八月社的作品通过多年来细水长流式的营销几乎都突破了十万本的门槛，『秽翼的尤斯蒂亚』有了这么好的一个开头，想必最终也会进入十万本的殿堂吧。

在 Galgame 界，每年总会有很多叫好不叫座的作品出现，这类作品在小范围的玩家之间有着极高的口碑，但是对于更多的普通玩家来说，这些作品也许根本进不了他们的法眼，因此产生了无数被埋没的神作。每当对比年度的销量榜和实力榜（Best Erogame 这样的榜单），我们总会发现两者之间有着较大的差异，而这也是一件发人深省的事。我们可以细数一下排在销量榜前列并且在实力榜单上也挤进了前十的作品，最后得出的结果有四部作品，萌 Game 大赏的三部赢家加上 2ch 榜单上的第二名『秽翼的尤斯蒂亚』，经过三种榜单的对比验证，这几部作品可算是上一个年度在口碑和销量两方面获得双赢的赢家。而年末姗姗来迟却强势登顶实力榜的『白色相簿 2 终章』最终留在了销量榜的第 18 位，按理说这个成绩不算太差，毕竟这部作品 12 月 22 日才发售，不过在 Leaf 社十几年的历史中，这样的销量实在算不上多，05 年的『ToHeart2 XRATED』同样在 12 月份发售，但是最终当年就突破了十万本的殿堂级销量，是 Leaf 史上卖得最火爆的作品，和这样的前辈相比，『白色相簿 2 终章』的销量实在是有些黯然失色。不过，由于 2007 年专门统计美少女游戏销量等数据的专门报纸「PC NEWS」的运营公司 Peaks 不幸倒闭，这份美少女游戏业界最后的权威刊物也就停止更新了，2007 年以后的销量统计的权威性不足，只能作为参考。从现有的数据来看，12 月底发售的『白色相簿 2 终章』排在 Techgian 榜单的 18 位，

▲灰色的果实

PUSH 暂时没有统计数据，Getchu 的排名是 25 位，其中在 Getchu 排名较低据猜测可能和他们赠送的特典比较平庸有关，别的销售网站因此分流了大量的玩家，而两份杂志的统计数据时间是 12 月底，对于『白色相簿 2CC』的数据统计可能有些仓促，因此『白色相簿 2 终章』的销量究竟如何现在下结论也许还为时过早。

盘踞在销量榜第一位的『大帝国』让人稍感意外，不过连带着第 7 位的『Rance Quest』来看，我们也只能感叹大手就是大手，就算新作的素质和以前的神作相比逊色不少，依然凭借自己的品牌效应赚了个盆满钵满。不过这里还是想说一句，如果一直自己砸招牌，就算是大手，也会有没落的一天，希望 A 社在兰斯的最后两作能有一些创新，再一次创造当年的辉煌。排在第 2 名的『少女骑士物语』是 Ricotta 的第二部作品，这家公司的作品主要的卖点是画师こもりけい的御姐画风以及很多特殊 play，和处女作『Princess Lover』一样走了欧风路线，剧本只能算是中规中矩的学园物，没有特别出彩之处，能够大卖主要也是因为『Princess Lover』的动画版多多少少扩大了公司的知名度吧。接下来看排在第 8 位的『Rewrite』，按理说名声在外的 Key 社作品，不应该只有这点销量，遥想 key 社当年连续好几作的十万本神话，『Rewrite』的销量真的是太不尽如人意了，可能是因为麻枝准正式从脚本的位置上退休导致一些死忠不买账吧，不过连 key 社都会遭遇滑铁卢，现在的美少女游戏业界日子看来算不上好过啊。最后再提一下排名 14 位的『あっぱれ！天下御免』，Baseson 的三国武将女体化骗钱计划暂时告一段落，又开始了大河剧人物女体化的新计划，不过大概是因为『真・恋姫＋無双～萌将伝～』太过坑爹，大家对他们的新作的热情明显降低，因此本作并没有延续此前两作的辉煌，虽然算不上大暴死，但起码在走下坡路，这又很好地验证了前面的观点，自砸招牌伤不起啊。

总体来看，2011 年的那些大作基本上都有大作应有的风范，而大部分优秀的作品也都有着不错的销量，至少能够支持出品公司继续开发新作，这就够了。而 FANS 们苦等了一年依然处于跳票状态的『魔法使之夜』也终于公开了体验版，定下了新的发售日，也许下一个销量怪物即将现身，这也让我们在等待游戏的同时多了一份期待，也许到明年盘点的时候，又会有新的十万本大作诞生了，大家拭目以待吧！


▲Rewrite


▲神风☆Explorer！


▲秽翼的尤斯蒂亚

Galgame

2011 年度 Galgame 年鉴 Yearbooks

2011 年 1 月

黙って私のムコになれ!

厂商　　ensemble
发售日　2011-01-28
原画　あんころもち，武藤此史
剧本　じんべい，歌鳥
批评空间中央值　　60
Getchu 当月排名 1

本作是新的一年中第一个登上月销量榜冠军宝座的作品，在 Getchu 的 2011 年度销量排行榜上最终获得第九，可以说是相当不错的成绩了。开发公司 ensemble 是近两年才成立的新公司，处女作是 2009 年发售的『花と乙女に祝福を』，由于该作品是又一部男主角女装进入大小姐学园生活的故事，在伪娘风潮流行的近几年，获得了不少玩家的关注。作为一部学园物，『花と乙女に祝福を』还是一部比较有趣的作品，因此半年多以后这部作品的 Fandisc『花と乙女に祝福を ロイヤルブーケ』发售时，很多玩家都甘愿送钱入坑，结果被 ensemble 摆了一道，不仅故事非常短让人玩起来很不过瘾，人气角色男主角的双胞胎妹妹依然不可攻略，这让很多喜欢实妹的玩家失望至极。就算有了这么一次踩地雷的经验，当新作『黙って私のムコになれ！』发售的时候，还是有很多抱有幻想的玩家支持捧场，硬生生把这部作品推上了当月销量榜第一，不过事实证明这部作品依然是个地雷，除了画师武藤此史继续自己良好的表现外，剧本方面被大部分玩家给了差评，最终在批评空间拿下了 58 分的低分。相信经过这么一遭，大家对这个厂商的幻想应该是破灭殆尽了，他们的下一部作品『乙女が紡ぐ恋のキャンバス』将在三月底发售，届时大家可以关注一下这部新作究竟能卖出怎样的销量。



AQUA

厂商　　SORAHANE
发售日　2011-01-28
原画　秋月つかさ
剧本　ポチくん等
批评空间中央值　　78
Getchu 当月排名 5



这部作品在本刊去年一月号的 Galgame 扫雷企划中就有提及，当时笔者就觉得它最少会是一部良作，而事实也正是如此。作为新厂商 SORAHANE 的处女作，这部作品在画面和剧情上都有不错的表现，CG 和过场动画的制作水准很高，如果调成高分辨率进行游戏的话视觉方面会给人带来一定的冲击力，这点值得称道。整个故事的世界观设定很有感觉，近未来 SF 风格的设定引人入胜，让很多玩家沉迷其中。不过，剧本作者还是犯了一些新手会犯的错误，对故事节奏的把握有些问题，在某些故事情节全面展开进入高潮的时候会突然失速，虽然说能吊人胃口是好剧本的前提，但是反复岔开话题就让人有些无法忍受了，也会导致玩家无法好好品味故事带来的感动。另外本作最值得一提的其实是画面演出，作品中出现的大量光球密集上浮的场景非常梦幻，不过代价是对于电脑配置的要求比较高。总体来说，这部作品的质量在及格线以上，算是一部比较成功的处女作，这也让人更期待 SORAHANE 后续的作品了。



カスタムメイド 3D

厂商　　Kiss
发售日　2011-01-28
批评空间中央值　　80
Getchu 当月排名 2

一部纯粹的拔作，卖点是定制女仆以及 3D 画面，制作公司 Kiss 从 1999 年就开始活动，在发售了一部『カスタム隷奴』后由于母公司倒闭停止了运营，不过 03 年转移到新东家门下重新开始开发エロ游戏，此后发售了一系列『カスタム隷奴』的后续作品，目前已经出到了 5 代，外加一部外传。『カスタムメイド 3D』这部作品在刚刚发售的时候还是引发了一阵热潮的，很多玩家把自己定制的角色上传到网络展示，而且由于 Kiss 很厚道地追加了几次补丁包，大大充实了游戏内容，让这款游戏赢得了不少玩家的喜爱。



2011年2月

グリザイアの果実

Yearbooks

厂商　FrontWing
发售日　2011-02-25
原画　フミオ，渡辺明夫
剧本　桑島由一，藤崎竜太，木緒なち，かづや
批评空间中央值　85
Getchu 当月排名 1

二月的重头戏自然是 FrontWing 为玩家们献上的十周年纪念作『グリザイアの果実』(灰色的果实)，这部作品在前期宣传时就已经给出了很多吸引人眼球的信息，比如原画方面由当家画师フミオ和外注画师渡辺明夫担当，后者作为动画原画师和作画监督的名气早已享誉业界，他和 FrongWing 也已经打了多年交道，为该公司的招牌作品“魔界天使”系列担任 OP 动画的制作，因此这次两位强力画师的强强联手成了吸引 FANS 关注的一大亮点。而游戏的素质证明这部作品完全不愧于十周年纪念作品的名号，不仅在画面和剧本方面有着上佳表现，在音乐方面 FrontWing 也出手不凡，五位女主角都有自己的 ED 歌曲，而且邀请到了五位著名的歌姬演唱，阵容华丽到让人惊艳。这部作品完全回应了玩家们的期待，最终在年末拿下了年度萌 Game 大赏，在批评空间也为公司创造了 85 分的新高，销量方面也取得了不错的成果，排在了全年销量榜的第 10 名，这也为作品延续自己的生命提供了保障。由于该作品的大卖，在发售不久后就传出了动画化的传言，不过后来被官方否定。而 FrontWing 之后再接再厉，推出了该作的 PSP 移植版，并且加速了游戏 Fandisc 的开发。加上本月 24 日发售的第一部外传『グリザイアの迷宮』和预计年内发售的第二部外传『グリザイアの楽園』，本作必将成为 FrontWing 最热门的系列作品之一，继偏拔作的“魔界天使”系列之后，FrontWing 又多了一个注重剧情的招牌系列，对于 Fans 们来说真是一大幸事。(本刊 2011 年 4 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅)









ラブラブル ～lover able～

Yearbooks

厂商　SMEE
发售日　2011-02-25
原画　ひなたもも，あめとゆき
剧本　早瀬ゆう，雪仁
批评空间中央值　80
Getchu 当月排名 2

最终排在“Best Erogame 2011”这份权威榜单第六位的本作在本月头牌『グリザイアの果実』耀眼光芒的掩盖下稍显黯淡无光，不论是在销量榜还是实力榜上都被力压了一头，不过作为一部纯粹的卖萌作，本作能够取得如此出色的成绩应该已经让制作方开怀大笑了吧。SMEE 这家厂商是 HOOKSOFT 的姐妹品牌，和擅长萌系作品的 HOOKSOFT 一样，SMEE 走的也是日常校园萌系路线，本作就是发扬了 SMEE 传统的一部甜死人不偿命的萌作，比较适合喜爱轻松氛围的玩家。1 月底 SMEE 刚刚推出了该作的 Fandisc『同棲ラブラブル』，讲述了五位女主角的后日谈故事，看标题就知道是一部讲述甜蜜同居生活的故事，依然延续了前作的风格，甜蜜程度上甚至可以说是更上一层楼。两部作品的销量都还不错，游戏素质也得到了大部分玩家的肯定，SMEE 的后续发展值得大家的期待。





アルテミスブルー

Yearbooks

厂商　あっぷりけ－妹－
发售日　2011-02-24
原画　浅海朝美
剧本　井上啓二
批评空间中央值　83
Getchu 当月排名 16



作为あっぷりけ的姐妹品牌，あっぷりけ－妹－从品牌名称上来看，似乎是一家以制作妹系游戏为主的公司，不过实际上并非如此，除了处女作带有一定的妹元素以外，该公司的后续作品和妹系游戏并没有太大关系，第二部作品『フェイクアズール・アーコロジー』和第三部的本作都以天空作为故事背景，讲述了驾驶飞行器的少年少女们的故事，而在 11 年 9 月底推出的最新作『オトミミ∞インフィニティー』又走起了兽耳娘路线，几部作品的 STAFF 也不尽相同，可见该厂商由于成立时间较短，所有的工作都还处于摸索阶段，因此风格还未能稳定下来。其实该公司的第 2、3 两部作品在玩家之中还是有着不错的口碑的，不知道为什么最新作突然更换了制作班底，有可能是因为之前的几位主创人员在埋头开发还未公开的新作吧。『アルテミスブルー』虽然销量一般，不过在批评空间的评价尚可，浅海朝美的原画给人留下了美好的印象，毕竟有美丽的蓝天作为背景，又是一部讲述飞行器的故事，故事的背景设定本身就很有吸引力了，喜爱 SF 作品的玩家不妨一试。

Galgame

2011年3月

鬼ごっこ!

厂商　ALcot
发售日　2011-03-31
原画　村有志，鳴海ゆう
剧本　宮蔵，大三元
批评空间中央值　78
Getchu当月排名　3

3月并没有什么特别出彩的作品，『鬼ごっこ!』在画面和剧本、音乐方面表现尚可，基本保持了制作公司ALcot一贯的作风，作为一部萌系小品作还算成功。本作的设定比较有趣，将在日本妇孺皆知的桃太郎治鬼的故事重新编写，用重新设定的萌系角色们上演了一场现代版的桃太郎治鬼的故事。由于这部作品比起一般的萌系作品来说还多了这样的一个设定，也让玩家们体验到了更多的乐趣，加上两位剧本家文字功力不俗，最终让本作获得了不错的反响，Fandisc也已顺利推出，期待ALcot今后能在游戏剧情方面更进一步，为我们带来更出色的作品。









つよきす3学期

厂商　Candysoft
发售日　2011-03-31
原画　奏汰，吉野恵子等
剧本　さかき傘，熊川貴族等
批评空间中央值　80
Getchu当月排名　2



系列作品的第3作，和第2作的地雷相比，游戏质量好了太多，评价不亚于由タカヒロ执笔的第一作。该系列主打的是强气型女主角，主要卖点是角色，辅助以搞笑型的剧本，对于喜爱这类作品的玩家来说是不错的选择。经过前两部作品的历练，男主角对馬レオ在第3作里有了长足的进步，一共攻略了10名角色，这大大充实了游戏的容量。本次的主力剧本担当さかき傘对于该系列的爱洋溢在文本的字里行间，因此得到了很多玩家的赞赏，而之前创造了第2作这颗大地雷的剧本家NOB又出现在了副脚本师的位置上，这是在玩拷问游戏吗orz。喜爱强气型女主角的玩家不妨跳过第2作，尝试一下这个系列。

fortissimoEXA//Akkord:Bsusvier

厂商　la' cryma
发售日　2011-03-31
原画　大場陽炎
剧本　神夜優
批评空间中央值　72
Getchu当月排名　1

一部作品不管品质如何，如果能够在发售前就吸引到足够的关注，一定能够卖出一份不错的成绩，本作便是如此。在去年年中推出本作的初版之前，制作方la' cryma卯足力气在各大美少女游戏杂志上投放了大版面的广告，着力宣传作品庞大复杂的世界观设定和华丽的画面演出，给玩家们留下了燃系游戏的第一印象。不过作品推出后却让很多玩家大呼“地雷”，原因其实很简单，初版的fortissimo实际上并未完成，因此制作方才能够在游戏发售短短两个月之后就公布了全语音并追加了大量新内容的『fortissimoEXA//Akkord:Bsusvier』。这样的做法大大伤害了FANS的感情，当时也有玩家预测la' cryma会继续依靠本作大量敛财，比如会推出18禁加强版之类的，结果不幸言中。在第二作大卖之后，制作方又马不停蹄地公布了第三作『fortissimo EXS//Akkord：nachsten Phase』的消息，内容方面的变化除了增加了18禁内容外，还将追加两条新的角色路线。仔细查阅一下la' cryma的资料会发现这家公司和马戏团有很深的关联，难怪在分割商法方面有着如此深厚的造诣。





2011年4月

穢翼のユースティア

Yearbooks

厂商　AUGUST
发售日　2011-04-28
原画　べっかんこう
剧本　榊原拓等
批评空间中央值　85
Getchu 当月排名　1

作为 2011 年度众多的十周年纪念作品之一，八月社带来的『穢翼のユースティア』无疑是最为成功的一部。在本作之前，八月社给玩家们留下的印象是萌、轻松明快的氛围以及べっかんこう的判子绘，本作的前期宣传中大力宣扬的黑暗世界观让很多了解八月社的玩家大跌眼镜，甚至也有玩家猜测这可能只是他们博人眼球的手段——因为他们的上一部作品、创下了公司最高销量记录的『FORTUNE ARTERIAL』就是前车之鉴，虽然当初 FA 也主打了吸血鬼的题材，但是最终制作出的游戏并未能摆脱八月社给玩家留下的轻松明快的传统印象，大家对他们的宣传采取谨慎的态度也就有凭有据了。不过本作发售以后，玩家们很快就感受到了八月社的诚意，他们这次想要转型可不是嘴上说说就算了，游戏前三章发生在牢狱地区的故事阴暗而沉重，配合背景画师完美的表现，将一个黑暗幻想故事呈现在了玩家面前。虽然游戏中后期随着故事的推进和场景的转换，主色调变得明快了一些，但还是和八月社通常的萌系游戏有着很大的区别的。总体来看，本作是一个成功转型的案例，在销量和口碑方面取得成功也是理所当然。有了这次的华丽转型，八月社未来的“戏路”也大大拓宽了，也让我们更期待他们今后的作品了。（本刊 2011 年 6 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）



神採りアルケミーマイスター

Yearbooks

厂商　Eushully
发售日　2011-04-22
原画　やくり、鳩月つみき、みつき
剧本　高杉九郎、八雲意宇、若葉
批评空间中央值　88
Getchu 当月排名　3





本月另外一家重视游戏性的厂家 Eushully 也推出了新作『神採りアルケミーマイスター』，这部 RPG 延续了 Eushully 一贯的高素质，可玩性很高，游戏系统很有意思，此外在画面和剧情的表现上也可圈可点，因此得到了很高的评价。从 08 年的『战女神 ZERO』开始，E 社几乎每年主推一部新作，这一年一度的作品也成了重视游戏性的美少女游戏玩家们的盛宴，近年来的几部 E 社作品评价都很不错，在批评空间的得分也一直保持在 80 分以上，能做到这点实属不易。希望他们能够保持这样的高水准，为我们带来更多可“玩”的 Galgame。（本刊 2011 年 8 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）

大帝国

Yearbooks

厂商　Alicesoft
发售日　2011-04-28
原画　はぎやまさかげ，おにぎりくん等
剧本　イマーム、HIRO 等
批评空间中央值　72
Getchu 当月排名　2

沉寂了多年的 Alicesoft 终于在 2011 年迎来了一次大爆发，四月他们先为玩家们奉上了一款地域压制型 SLG 系列第三弹作品『大帝国』，这款游戏继『大恶司』和『大番长』后将地域压制这个游戏类型继续发扬光大。其实自 2006 年发售的『战国兰斯』以后，A 社已经多年没有推出一部真正热起来的作品，就连 08 年发售的招牌作品之一“斗神都市”系列的最新作也折戟沉沙了。而这款『大帝国』在制作期间曾经被制作人 TADA 全部推倒重来，也让大家对其多了一份期待。不过游戏发售之后得到的评价略显微妙，和这系列的前两作相比，本作在游戏系统方面略显单调，剧情方面更是一块短板。由于大家对本作的期望值过高，当拿到游戏之后大部分玩家表现出了失望的态度。不过这些并不妨碍『大帝国』的大卖，因为虽然这款作品并没有特别新颖的玩法，但是和市面上其它毫无游戏性可言的 Galgame 相比还是好上太多，满足了重视游戏性的玩家们的需求，本作最终能够站上年度销量第一的王座也是因为如此吧。不过希望 A 社不要因为销量达标就无视了很多玩家的差评，下一次还是推出一些更有诚意的作品吧。（本刊 2011 年 7 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）



Galgame

2011 年 5 月

カミカゼ☆エクスプローラー！

厂商　Clochette
发售日　2011-05-27
原画　御敷仁
剧本　姫ノ木あく、冬雀、J・さいろー
批评空间中央值　80
Getchu 当月排名　1



在萌 Game 大赏中拿下大赏银赏的一部作品，一言以蔽之就是 2011 年度最强萌作。本作故事发生的舞台设定在一座近未来的学园都市中，这里聚集了很多拥有超能力的学生，学园的宗旨是开发学生身上的超能力。男主角在故事一开始就是非常受欢迎的状态，各位女主角对他的好感度在第一次见面时几乎都是满点，因此全篇故事都洋溢着欢乐的恋爱氛围，而男女主角之间的关系也都是笨蛋情侣模式，如果各位玩家觉得这种人生太过耀眼而吃不消的话，还是自行屏蔽本作为好。这部作品的画风很萌，最终拿下萌 Game 大赏的人设赏和图像赏的金赏证明大部分玩家还是比较喜欢这种类型的画风的。而这部作品能够挤进“Best Erogame 2011”这份榜单的前五名，除了上述的萌要素外，在剧情和世界观设定方面的出色表现是非常重要的影响因素，五条女主角路线既包含了轻松搞笑为主的类型，也有故事比较正经、着力展现世界观设定的路线，整部作品的完成度很高，因此得到了广泛的好评。Clochette 这家公司 2007 年正式开始活动，自 2008 年以来已经发售了 5 部作品，这些作品的质量呈逐步上升的趋势，因此他们也得到了越来越多玩家的关注。相信经过今年萌 Game 大赏的成功，今后会有越来越多的玩家接触他们的作品，期待他们能够继续推出有趣的作品。







太陽のプロミア

厂商　SEVEN　WONDER
发售日　2011-05-27
原画　たけやまさみ、川原誠、いくたたかのん
剧本　下原正、椎原旬、丸谷秀人、来夢みんと
批评空间中央值　80
Getchu 当月排名　9

作为新厂商 SEVEN WONDER 的处女作，『太陽のプロミア』可以算是非常成功的一部作品了，而它的成功除了自身可圈可点的素质以外，和 TYPE-MOON 的当家脚本师奈须蘑菇也有一定的关系。当初本作还没正式发售的时候，奈须就在自己的博客“竹箒日記”上发表了一篇日志，对本作的体验版赞口不绝，说本作时而欢乐、时而明快、时而严肃、时而工口，全篇都给他留下了深刻的印象，并且为了在游戏发售后第一时间通关还特意请了一次假。关注过『魔法使之夜』跳票历史的朋友们一定对蘑菇打游戏不干活的事迹有所了解，他上一次为了玩 Galgame 请假还是『装甲恶鬼村正』发售的时候，为了给老基友们捧场才请假的。这个小插曲大大提高了本作的知名度和话题性，而游戏在剧情和设定方面有自己的独到之处也让它得到了一定的好评，毕竟虽然是个新公司的作品，但 STAFF 请来了颇有资历的老手，能得到蘑菇的垂青也不是那么不可思议吧。





鬼哭街（非 18 禁）

厂商　NitroPlus
发售日　2011-05-27
原画　中央東口
剧本　虚淵玄
批评空间中央值　85
Getchu 当月排名　26

随着『魔法少女小圆』的热播，NitroPlus 的当家脚本师之一虚渊玄的人气一下子变得空前高涨起来，在普通的动漫迷中间也成了一个神一样的名字。虽然已经告别 Galgame 脚本多年，把自己的主要精力放在了轻小说和动画剧本的创作方面，不过老虚还是不会忘记自己成名的老本行。今年这部重制版的『鬼哭街』又把 Galgame 史上最强的妹系角色之一的瑞丽带回了玩家的面前，让大家重温了一下当年那部洋溢着中式武侠风的异色之作。早已出走 N+ 多年的中央东口也被请回来和老基友再续前缘，他画的男人还是不减当年之勇。这次的重制虽然评级下调至了 R-15，不过有了全语音的配合给了玩家更好的游戏体验，没有接触过老虚游戏作品的玩家不妨从这部重制的『鬼哭街』开始，进入他笔下黑暗凄美的世界。（本刊 2011 年 7 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）



2011年6月

Rewrite

Yearbooks

厂商　　Key
发售日　2011-06-24
原画　樋上いたる
剧本　田中ロミオ，竜騎士07，都乃河勇人
批评空间中央值　　81
Getchu 当月排名 1

同样是一部转型之作，不过和获得广泛好评的『穢翼のユースティア』相反，『Rewrite』获得的评价略显微妙，在批评空间的得分只拿到了77的平均分，几乎创下了Key社作品的新低。虽然在销量方面没有遇到什么问题，不过这样微妙的评价一定会影响到Key社后续作品的风格把握的吧。其实本作请到的两位外注脚本师都是业界的顶尖高手，田中罗密欧当年的『家族计划』和『CROSS ✝ CHANNEL』也是影响了无数玩家的神作，很多业内大手脚本师都把他奉为心目中的偶像，而龙骑士07凭借寒蝉和海猫两个系列也被封为日本同人界的三大奇迹之一。当初Key社公布『Rewrite』制作阵容的时候着实让人惊艳了一把，很多玩家表示就算冲着脚本师的名号也要去玩这部作品。不过大概是应了"期望越高，失望越大"这句话吧，虽然『Rewrite』的故事非常精彩，世界观设定也很圆满，但是游戏的整体风格总是让人无法把它和Key社联系到一起，也许这就是它未能得到大家赞誉的主要原因吧。（本刊2011年9月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）





Hyper→Highspeed→Genius

Yearbooks

厂商　　Windmill
发售日　2011-06-24
原画　宮栖里紗，ユキヲ
剧本　サイトウケンジ、三日堂、深山ユーキ
批评空间中央值　　80
Getchu 当月排名 6

Windmill这家由同人社团转型而来的美少女游戏厂商也在2011年迎来了十周年社庆。和其它几家迎接十周年庆的厂商一样，他们也在今年拿出了一份不错的答卷——『Hyper → Highspeed → Genius』（简称HHG）。由于上一部作品『色に出でにけり わが恋は』遭遇惨败，风车社的这个十周年庆实在算不上一个好日子，全公司上下面临着一个严重的问题，如果新作无法取得成功，公司的存续将遭遇空前巨大的挑战。不过，大胆地采用两位外注画师宮栖里紗和ユキヲ的举动取得了明显的成效，两位画师的努力让本作在画面上得到了玩家的认可。而象征着一部Galgame内涵的脚本部分也摆脱了前作失败的阴影，サイトウケンジ作为一个萌系作品写手，在世界观设定和剧情起伏设置方面有一定的功力，各条路线的故事循序渐进，前期设置的伏笔在最后的结局中收回，给出了一个令人信服的结局。正因为有着超越一般萌系作品的品质，这部作品得到了满堂喝彩，在2ch的实力榜中进入前10就是最好的证明。（本刊2011年8月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）





すきま桜とうその都会

Yearbooks

厂商　　propeller
发售日　2011-06-24
原画　refeia 等
剧本　七烏未奏、渡辺僚一
批评空间中央值　　76
Getchu 当月排名 9





propeller在2011年度的新作并不是由社内头牌脚本师东出祐一郎担当，而是由近年来成长迅猛的萌系写手七烏未奏主笔，这位年轻的20代脚本以纯爱物语StarTRain一炮成名之后，迅速找到了组织并加入了企划屋，近年来参与的作品类型丰富，笔力得到了很大的提升，受到了很多Galgame玩家的青睐。原画方面请到了外注画师refeia，这位在晓-WORKS的两部作品有不错的表现，画风饱满圆润，笔下的角色看上去就很萌，对于喜爱此类画风的玩家来说有瞬杀效果。有了两位靠谱的制作人员压阵，本作最终的表现还是可圈可点的，故事带有轻SF风，对于平行宇宙和时间轮回的描写让脚本的等级得到了提升。（本刊2011年11月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）

Galgame

2011 年 7 月

いろとりどりのセカイ

Yearbooks

厂商　FAVORITE
发售日　2011-07-29
原画　GT, 司田カズヒロ等
剧本　漆原雪人
批评空间中央值　82
Getchu 当月排名　2



以『星空のメモリア』等作品而闻名的 FAVORITE 社在 2011 年带来的新作『いろとりどりのセカイ』，依然维持着该公司作品一贯的萌系作风，原画师的表现一如既往的出色，他们的稳定表现也让人一眼就能看出这部游戏出自 FAVORITE 社之手。本作讲述的是拥有以自己的回忆为代价治愈所有伤病的能力的男主角鹿野上悠馬和身边的人们身上发生的故事，整部游戏的核心是给予了男主角特殊能力的半透明魔法使真紅，这条角色路线被公认为整部作品最佳。作品得到的评价上佳，延续了品牌的高水准，今后的发展值得持续关注。





天使の羽根を踏まないでっ

Yearbooks

厂商　MEPHISTO
发售日　2011-07-29
原画　蛇足せんたろう
剧本　朱門優
批评空间中央值　82
Getchu 当月排名　8

虽然 MEPHISTO 是刚刚成立的一个新厂商，不过本作的制作成员几乎都是些老面孔了，作品的企划由朱门优发起，这位有着“文青”美名的脚本师在业界也算是一号响当当的人物了，他在『朝色』中的出色表现得到了广大 FANS 的肯定，而此次为了推广新品牌，他还拉来了自己出道开始时的好拍档ほしまる担任剧本辅助，在剧本方面稳住了阵线。原画方面的蛇足せんたろう此前虽没有什么名气，不过在本作中的表现还是不错的，至少没有怯场，负责 SD 原画的ヨダ则有着黑暗绘师的美名，他在『少女爱姐姐』以及『朝色』等作品中绘制的 SD 角色非常可爱，这种特殊的表演方式也给广大玩家留下了深刻的印象。音乐方面由樋口秀樹负责，这位乐师参与制作的 Galgame 数量庞大，在音乐方面给本作提供了很好的保证。从最后的成品来看，本作至少达到了合格点以上，在批评空间得到了不错的评价，由于作品的世界观设定比较庞大，只有在读完全部剧本后才能解开所有谜团，因此推荐喜欢朱门优的玩家将本作全通，才能体验到这个故事的全部的乐趣，否则这只是一部不合格的作品，因为有些角色路线太过短小，故事未能展开就迎来了结局，让人觉得不知所云。





久遠の絆 -THE ORIGIN-

Yearbooks

厂商　XUSE
发售日　2011-07-01
原画　TEAM KUON
剧本　加藤直樹
批评空间中央值　70
Getchu 当月排名　–

上个世纪末 FOG 的名作『久遠の絆』在十几年后被逆移植到 PC 平台，这本身就是一件值得关注的事，而让这次的逆移植受到更广泛关注的原因是，当初的制作人之一小林且典坚决抵制这次的 Erogame 化，在 FOG 的官方 BBS 上公开表达了自己对于此次逆移植企划的不满，表示自己和该企划没有任何关系，自己当时撰写的文字也不会被用在这部新作之中。经历了这么一场风波，本作的制作就更加艰难了，为了拿出改编的诚意，加藤直樹还把当年被砍掉的废弃企划重新拿出来加以修改，增添了大量的文本，原来由小林负责的部分也需要全面改写，这庞大的工作量都由他一个负责，导致制作进程缓慢。最终，前后经历了三次跳票之后，本作终于在 2011 年 7 月 1 日发售，了结了制作方和长期关注本作的 FANS 们的一大心愿。（本刊 2011 年 9 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）



2011年8月

ランス・クエスト

厂商　ALICE SOFT
发售日　2011-08-26
原画　織音
监督　TADA
批评空间中央值　78
Getchu 当月排名　1



8月份是Alicesoft的又一次王者归来，这次带来的是兰斯系列的最新作第八弹的『Rance Quest』,自06年系列第七弹的『战国兰斯』以来，随着A社的短暂沉寂，兰斯系列也陷入了较长一段时间的停滞不前的状态。由于系列的生父，A社的王牌制作人TADA此前说过兰斯系列一共有10部作品，因此这第8弹作品需要投入大量的心思编撰剧情，一方面要把故事的脉络继承下来，另一方面还要为最后两作的大结局做好铺垫。结果本作的故事被设计成了一个承前启后的转折点，兰斯为了找到救出被魔王冰封的希露的办法来到了卡拉之森，却因命犯红颜和卡拉女王结仇，中了无法和低于35级以下的女性H的诅咒。经过一番辗转最后和卡拉女王和解，却得知对方无法解开魔王等级的诅咒，于是他的目标又指向了谢尔曼帝国，就此埋下了新作的伏笔。

本作的系统是由无数任务构成的，无论是剧情的发展、事件的触发都围绕着各个任务来进行，这一点从标题就可以看出，国内也有人将本作翻译成勇者斗兰斯，意指日本国民级RPG勇者斗恶龙系列。本作的剧情其实被放到了次要位置上，由于游戏中有一个35级转生的设定，让刷任务成了天然的练级场，所有的任务不管和主线剧情是否有联系都可以重复进行，因此这一作实际上并没有所谓的主线一说，剧情在这部作品里真正成为了一个陪衬品，这也是作品得不到太高评价的主因。实际上本作的耐玩性还是很高的，由于可以刷的要素很多，吸引了玩家们一遍一遍地进行攻略，提高等级挑战更强的敌人。而符合A社惯例的是，本作也在发售后公布了几次升级补丁，修正了游戏的一些小BUG，并追加了一些新的任务。本月『Rance Quest』还将迎来一次重大更新，A社将在资料片公开的同时免费提供一个1.6版补丁，追加一定量的新任务，让那些不愿意花钱升级到2.0版的玩家也能产生再玩一次这部作品的冲动。在产品的售后服务方面，A社还是一如既往地继续着自己亲民的良好表现，这也是他们如今积攒了如此高人气的一大保证吧。（本刊2011年12月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）





ダイヤミック・デイズ

厂商　Lump of Sugar
发售日　2011-08-26
原画　せせなやう
剧本　セロリ、てつじん等
批评空间中央值　74
Getchu 当月排名　2



Lump of Sugar（方糖社）延续着他们一贯的萌系风格，在2011年推出了『ダイヤミック・デイズ』这部新作，依然没有跳出公司历来的幻想恋爱风。原画方面，招牌画师萌木原ふみたけ没有压阵，让游戏少了兽耳这个要素，不过せせなやう也在业界摸爬滚打了数年，此前也和方糖社有过合作，这次的发挥也还算正常。剧本方面的人员比较混杂，该作依然没能突破方糖社的固有瓶颈，最终依然只停留在了萌作的程度上。虽然此前『タユタマ』的动画化让方糖社的名声有了极大的提升，但是如果一直保持着这种靠原画撑腰的步调，他们想要成长为一个大手厂商还是有点困难的。他们的最新作已经在1月份发售，不过反响平平，希望他们今后能在剧本方面多下点功夫。



2011年9月

恋騎士 Purely☆Kiss

厂商　エフォルダムソフト
发售日　2011-09-30
原画　憂姫はぐれ,SPR魔人(SD原画)
剧本　藤原休樹(藤島晃)with企画屋
批评空间中央值　73
Getchu当月排名　1





在名作云集9月，这么一款月末发售的名不见经传的作品却漂亮地后发制人，夺取了当月GETCHU排行第一，甚至全年排行也挤进了第二位，将之称为2011年最大黑马也绝不为过。新设立的公司品牌エフォルダムソフト有着AKABEiSOFT2的这样一个坚实的后台支持，所以这款作品的制作STAFF可谓从脚跟武装到了牙齿：同人社团『WIRE FRAME』主宰画师憂姫はぐれ带来的亮丽而圆润的人物着实让人眼前一亮；Barbarian On The Groove的音乐，霜月茶太片雾三大歌姬的结集以及里界大牌CV的出演无疑提升了作品的豪华程度；藤原休树带来撰写的剧本并没有从深度上挖掘骑士题材，这也是在批评空间上评分停留在70分上下止步不前的原因，但当做一款休闲用的异色日常片看待，本作倒也是恰到好处。

未来ノスタルジア

厂商　Purple software
发售日　2011-09-02
原画　克,siki
剧本　鏡遊,tiro
批评空间中央值　80
Getchu当月排名　2

与『恋骑士』正好相反，紫社这款新作于月初上市，并一度预约售罄，在9月作品群中可谓先发制人。说到这款作品其实总会带有一点悲情色彩：自从当家画师岩崎考司去世之后紫社境遇每况愈下，前阵子甚至还流传着去年某作的画师一直未收到工钱的传闻，本来押了重金找回镜游准备打个背水一战，却因为镜游笔速赶不上计划而与之闹翻，并中途找来个只有拔作经验的tiro顶替。我们无法确定镜游写的部分究竟占了多大比重，作品中日常部分单一，超能力设定的滥用，故事转折过于突然等问题确实让人能够感觉到现实与预期的差距。不过好在情节设置和人物的塑造存在不少亮点，使得游戏的剧本总体上在紫社近年作品中能排上前列。另外，说到紫社最大的特色还是其华丽的演出，本次经过强化的背景效果足以秒杀90%的同类作品。

シュクレ ～sweet and charming time for you.～

厂商　戏画
发售日　2011-09-22
原画　ねこにゃん,choco chip,白羽奈尾
剧本　砥石大樹,はと,如月丈助
批评空间中央值　75
Getchu当月排名　5

尽管被官方否定为『女仆咖啡厅』系列的续作，但从外表到剧本都处处存在着模仿痕迹的『シュクレ』实属一款处境尴尬的作品。各个人物和路线之间相互照应的关系以及以男主角为中心的复杂人物关系等方面总让人有意无意地联想到『女仆咖啡厅』两作的缔造者丸户史明，但倘若这款作品与之对比，又会发现其中的差别，用一个词来形容这种差别，那就是“平淡”——这体现在文字风格上，就是“直白”，而体现在剧情方面，就是“现实”：比如故事共通线描写了一个颇具现实风味的餐厅奋斗记，进入个人路线则又将更多现实问题引入到了故事之中。(本刊2011年11月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅)



水夏弐律

厂商　CIRCUS
发售日　2011-09-30
原画　白井一片、がちゃ、こなた、秋蕎麦、かゆらゆか
剧本　さかいともこ、钏路洋、ごとうしん、爱羽、高町健二
批评空间中央值　70
Getchu当月排名　28

『水夏』制作阵容中的三位关键人物，倒影、吴、七尾奈留早已各奔东西，而以纪念『水夏』十周年的名义推出的这款作品多少就有那么一点不伦不类的感觉，毕竟这款所谓正统续作不论从外表还是内在都已经几乎找不到前作的影子。不过若以一款全新的作品来看待，本作倒是特色十足：文字优先于音画的表现方式，章节之间相互交错进行的展开方式，以及对作品主题“爱与宽容”的体现……从作品的销量来看，用强弩之末之末来形容它或许并不算过分，但笔者认为这依然是一款值得一试的作品。由于作品中很多内容没有交代清楚，而至今日方杂志上依然继续着对本作的宣传，可以预见Fandisc或是后续作品已经在马戏团的日程之中了吧。(本刊2011年12月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅)



2011 年 10 月

恋爱 0 キロメートル

Yearbooks

厂商　ASa project
发售日　2011-10-28
原画　ぱん太、夕凪セシナ、柊暁生
剧本　天都、十全、廣瀬一貴
批评空间中央值　80
Getchu 当月排名 3

本作是 ASa project 的第四个商业作品，从批评空间的评分来看，该公司的前三作实在是差强人意，不过之前的三作的得分是按发行时间先后递增的，可见这间公司的作品质量一直在稳步提升，而本作也成了该公司第一部踏上了批评空间的 80 分台阶的作品。本作的定位是恋爱轻喜剧，讲述了两个家庭 11 口人欢乐的故事，通篇充斥着搞笑的段子和男女主角们的颜艺表演，对于这类爆笑题材感兴趣的玩家是个不错的选择。几位脚本师为了不让整部游戏成为一部彻底的笑话集，在各种搞笑的段子之间嵌进了不少表现家族爱、亲情和友情的小片段，使得整个剧本内容不至于太空洞干瘪。本作最终在年度实力榜上也突入了前十，可见该公司还是得到了不少玩家的支持的，今后的发展值得期待。











翠の海 -midori no umi-

Yearbooks

厂商　Cabbit
发售日　2011-10-28
原画　さえき北都、ゆき恵
剧本　御厨みくり
批评空间中央值　79
Getchu 当月排名 8



又是一部新厂商的处女作，『翠の海 -midori no umi-』得到的评价还是相当不错的，主创团队中，负责剧本的御厨みくり和负责原画的ゆき恵曾经在 SkyFish 一起参与过『はるかぜどりに、とまりぎを。2nd Story ～月の扉と海の欠片～』的制作，由此出道。这次被 Cabbit 相中负责处女作的开发终于有了一展身手的机会，两位新锐女性创作者抓住了这次机会，为玩家们奉上了一部还算合格的新感觉悬疑剧。

ワルキューレロマンツェ ～少女騎士物語～

Yearbooks

厂商　Ricotta
发售日　2011-10-28
原画　こもりけい、ひづき夜宵
剧本　北川晴、おるごぉる、他
批评空间中央值　75
Getchu 当月排名 1

和第一部处女作时隔三年，Ricotta 今年终于憋出了第二部作品『ワルキューレロマンツェ ～少女騎士物語～』，依然延续着こもりけい标志性的御姐画风，除了蹭得累平板萝莉，另外几位女主角胸部没有最大只有更大，对于喜爱御姐画风的玩家来说不容错过。前作『公主恋人』通过一次动画化打响了 Ricotta 的名声，而当好奇的观众找来游戏一探究竟的时候忽然发现这游戏的最大卖点竟然是各种奇怪的 play 方式，こもりけい这位画师对于放尿的热爱在作品里体现得淋漓尽致，因此『公主恋人』这部游戏也得到了"放尿姬"这个别名。在新作『少女骑士物语』里，这个传统自然也继承了下来，其实看到平时行为举止端庄的学生会长被男主角这样那样地玩弄还真让人觉得不可思议。本作的剧情只能算是中规中矩，其中会长线的最后人物之间的矛盾解决得过于突然，而且之前把大 BOSS 描写得非常强大，最后还是被女主角一击秒杀，这点过于都合主义了。总体来说作为一部看画游戏，这部游戏的画面精致，系统菜单也设计得很华丽，但从这一点来看完全可以给个好评，也难怪最终的年度销量排行榜上能够名列前茅了。







2011 年 11 月

Strawberry Nauts -ストロベリーノーツ-

厂商　HOOK
发售日　2011-09-30
原画　松下まかこ、羽鳥ぴよこ、もとみやみつき
剧本　三浦裕介、天崎カケル、雪仁、中村楓
批评空间中央值　77
Getchu 当月排名　1

自从 9 年前的『Orange Pocket』之后，一路走来的 HOOK 始终坚持着学园 + 闹剧的路线，长年以来在萌系游戏范围有着较高的定评。尽管这也是 HOOK 的作品让人容易感觉到腻的原因之一，但社长兼剧本写手川波无人的这种执着确实又令人佩服。当然了，如果制作者没有进取之心还是不行的，所以 HOOK 每次都会在新作中玩一些新的要素，而这款『Strawberry Nauts』新要素则比较特别：除了某些作品中已经使用过的、可以和各个角色交流心情体验的短信和邮件系统，本作还设计了一个类似 2ch 揭示板的吐槽板，让玩家能够在观看故事的同时查看作中校内同学对故事的吐槽，给玩家们带来了一番有趣的新体验。

晴れときどきお天気雨

厂商　ぱれっと
发售日　2011-09-30
原画　くすくす，柚木ガオ(SD 原画)
剧本　NYAON
批评空间中央值　75
Getchu 当月排名　2

くすくす和 NYAON 这对黄金组合的最新作。本次根据官方的说法，是一部将『もしも明日が晴れならば』的感人肺腑和『さくらシュトラッセ』的妙趣横生结合起来的作品，但是 NYAON 将沉重和轻松两种风格折中的结果，创造出的是一个超越八点档的狗血剧。看起来有些荒唐的世界观里，日常中突然涌现的矛盾总是显得刻意，再加上一个又一个三角关系连环上阵，不断加重着人物内心的纠结……评价该作的剧本，必定不能离开“牵强”二字。不过，这依旧是一款很有 NYAON 风格的作品，如果对他的剧本情有独钟，其看似蹩脚的手法也别有一番风味。(本刊 2012 年 1 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅)





無限煉姦 ～恥辱にまみれし不死姫の輪舞～

厂商　Liquid
发售日　2011-11-25
原画　黒石りんご
剧本　和泉万夜
批评空间中央值　85
Getchu 当月排名　16

游戏的标题我们可以先不吐槽，就从 STAFF 来看，原画黒石りんご和剧本和泉万夜都是经过了无数重口味拔作“磨练”的老手，所以起初没多少人能猜到这竟然是一款剧情大作。游戏中，玩家会从旁观者的视角看着不老不死的少女在精神和肉体的反复磨练中在世界各地走过 300 年时光。不管在日本和国内，只要谈到这款作品总是会有人对这大气的剧情赞不绝口，而这一明显带有凌辱属性的作品也的确因为其剧本的出色而没有被埋没在大路货的拔作中间。不过在这里还是要提醒一句，若对重口味的东西没抗性的话，千万别进 BAD END。

揺り籠より天使まで

厂商　暁 WORKS - 黒 -
发售日　2011-11-25
原画　浅海朝美(浅美朝海)，遥華ナツキ
剧本　科
批评空间中央值　77
Getchu 当月排名　13

暁 WORKS 公司旗下子品牌“暁 WORKS - 黒 -”在 2011 年做出了一个让各大厂商都目瞪口呆的行动：在 10,11,12 三个月一口气连发三作。其中 11 月这款『揺り籠より天使まで』相对于 10 月的『イヅナ斬審剣』评价和人气都略有不及，但其特点却更加鲜明。作为一款超能力战斗类的作品，该作能够给予观赏者充分的感官刺激，可又因为对人物夸张的描写——比如看着某个在敌人已经鲜血横飞的时候依然会张牙舞爪地蹂躏对方的妹子——让人感觉不到所谓的热血和爽快。而本作成功之处就在于这种近乎猎奇的手法并没让人感觉恶心或是厌恶，而是让玩家们用“另类”一次诠释了作品的特色。





2011 年 12 月

WHITE ALBUM2 ～closing chapter～

厂商　Leaf
发售日　2011-12-22
原画　中村毅，桂枝毛，柳沢まさひで
剧本　丸戸史明 with 企画屋
批评空间中央值　95
Getchu 当月排名　4

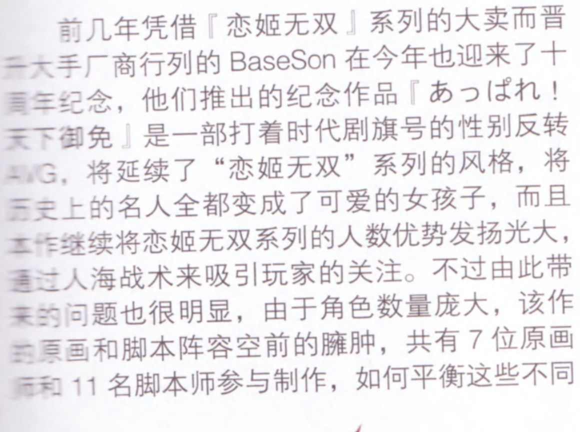
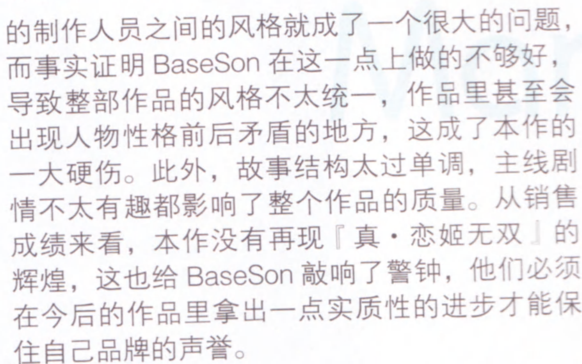
关于这部作品想必不用再做更多的介绍了，作为 2011 年度最出色一部游戏，它在剧情方面已经做到了恋爱游戏的极致，对于三角关系的描写足以拨动每一个玩家的心弦。丸户大先生曾经在访谈中提到过这部作品是他人生中必须完成的 3 个剧本之一，现在看来他实现了自己的诺言和梦想，『白色相簿 2』完全有资格留名 Galgame 的青史。（本刊 2012 年 1-3 月号刊载了本作的专题文章，有兴趣的读者可以查阅）



あっぱれ!天下御免

厂商　BaseSon
发售日　2011-12-22
原画　片桐雛太等
剧本　うつろあくた等
批评空间中央值　70
Getchu 当月排名　2

前几年凭借『恋姬无双』系列的大卖而晋升大手厂商行列的 BaseSon 在今年也迎来了十周年纪念，他们推出的纪念作品『あっぱれ！天下御免』是一部打着时代剧旗号的性别反转 AVG，将延续了“恋姬无双”系列的风格，将历史上的名人全都变成了可爱的女孩子，而且本作继续将恋姬无双系列的人数优势发扬光大，通过人海战术来吸引玩家的关注。不过由此带来的问题也很明显，由于角色数量庞大，该作的原画和脚本阵容空前的臃肿，共有 7 位原画师和 11 名脚本师参与制作，如何平衡这些不同的制作人员之间的风格就成了一个很大的问题，而事实证明 BaseSon 在这一点上做的不够好，导致整部作品的风格不太统一，作品里甚至会出现人物性格前后矛盾的地方，这成了本作的一大硬伤。此外，故事结构太过单调，主线剧情不太有趣都影响了整个作品的质量。从销售成绩来看，本作没有再现『真・恋姬无双』的辉煌，这也给 BaseSon 敲响了警钟，他们必须在今后的作品里拿出一点实质性的进步才能保住自己品牌的声誉。


真夏の夜の雪物語 -MIDSUMMER SNOW NIGHT-

厂商　EX-ONE
发售日　2011-12-22
原画　みけおう
剧本　サイトウケンジ、深山ユーキ
批评空间中央值　72
Getchu 当月排名　5

『真夏の夜の雪物語』是 EX-ONE 这家新成立公司的处女作，不过仔细看看这部作品的制作人员，就会发现其实参与制作的成员都算不上新手，原画みけおう小姐在 Galgame 界已经摸爬滚打了十年，负责剧本的サイトウケンジ、深山ユーキ两人在前边介绍过的 HHG 中也担当了剧本的工作，因此本作的质量还是有一定的保证的。从发售后的评价来看，该作在画面和音乐两方面的表现均属上乘，但是剧本方面就略显悲剧，虽然作者成功地把几个传说成功地糅合在了一个故事里，再加上作者的特别解读，成功地把几个看似不相关的古老故事编成了一个只属于小镇的悲伤传说，然而剧本并没有很好地利用和升华这个传说，仅仅是作为角色故事的映衬，导致最后的真相篇缺乏应有的冲击力，再加上故事细节考虑不周导致漏洞百出，结果无法自圆其说只能放置不理，靠都合主义强行收笔，于是进一步削弱了整个故事的严谨性。整体来看，本作的风格比较适合 Galgame 初心者，如果喜欢这部作品的人设和画面，倒是不妨一试。▲








没有公主王子的幸福童话，只有长达五年的三角纠葛；没有山盟海誓的浪漫情怀，只有背叛、谎言与痛苦的反复；没有大团圆式的美满结局，只有重重伤害之下无法妥协的真心。除开剧情不谈，光是 Leaf 的分割商法就让我们煎熬了足足一年又九个月。

但即使明知如此，我们还是会一边流泪，一边全身心地投入故事中去，然后以一种自虐的心情，拼了命想要抵达终点。为什么？很简单，因为在这个普通的现实中，当我们为了买食物、买房、买车而奔波时，精神却是一片空虚。我们急切地渴望着能买到一样东西，可以滋润内心的干涸，而如果代价仅仅是坐在电脑前咬牙切齿地流泪，那只能说，何止是赚翻，简直就是中了大奖——

ホワイトアルバム

WHITE ALBUM 2

“爱”人一生中所

■文/时间守护者 ■责编/秋叶、jedi ■美编/晗酱



能买下的最贵之物

White Album 2 深度解析

爱与选择 ～Introductory Chapter～

作为『White Album 2』三部曲的第一部，在高中校园内发生的 IC，是一个十分单纯的恋爱故事。而对于主人公北园春希来说，则是一个关于"选择"的故事。在整个 IC 中，春希的心面对两次选择，第一次，是从"无法得到的最爱"和"唾手可得的次爱"中做出选择。而第二次，则是从"维持当下的幸福"和"舍弃一切追寻最爱"中做出选择。











故事的一开始，春希便已经处在了悬崖的边缘上——轻音乐同好会处于崩溃状态，而还剩下一个多月就要学园祭了。依靠着巧合、人格魅力、以及这半年来的因缘，春希总算拉到了著名的问题学生冬马和纱，以及更著名的校园偶像小木曾雪菜，重组起了一支乐队。

演奏获得了大成功，不仅感动了许多朋友和对手，甚至成为了学校的传说。如果这只是热血励志剧，这样的结果无疑有些夸张，有些"主角光环"。然而，放在 IC 里，却又极为合情合理——因为，这是两个女孩，独独为了一个男孩而倾尽全力、投入所有感情的演奏。当台下的观众都关注着多才多艺的和纱以及有着甜美歌声的雪菜时，她们俩的目光里，却仅仅只有春希一人。

而当入夜之后，这种感情不仅没有冷却，反而更进一步升温了。所以，当春希毫无防备地在和纱面前睡着时，偷吻，对和纱来说成了一个无法拒绝的诱惑。而当和纱的偷吻被雪菜发现时，偷跑，对雪菜来说则成了一个别无他法的手段。

然而，偷吻和偷跑，毕竟是两种截然不同的行动。事实上，和纱的偷吻，并不会直接地拉近她和春希的距离，毕竟春希不知道这件事。但雪菜之所以会反应这么强烈，无疑是因为她索取得更多——构筑一个心目中理想的团体，而既然是团体，牵扯到的人数就比恋爱要更多，需要控制的因素就更多。在广播剧『祭りの後～雪菜の三十分～』中，有对雪菜当时的心情进行过一定程度的描述，有对和纱背叛的怨恨，有对自己爱恋的惆怅，有想过放弃，但在所有感情中最强烈的一种，无疑是"三个人一起"，所以，为了阻止春希和和纱抛下自己，她终于选择了表白。

雪菜是自私的，但没有谁能有资格要求雪菜"无私"，特别是和纱。在特典小说『雪が解け、そして雪が降るまで』及广播剧『祭りの前～ふたりの 24 時間～』中，都有详细描写过和纱对春希的那种着迷，以及她对那种着迷的竭力掩饰。雪菜曾经极力怂恿和纱表白，也曾堂堂正正地提出恋爱上的挑战，可是和纱却选择了逃避。因此，当雪菜偷跑时，和纱成为了最没有资格指责她的人。



可以这么说，在看似充满巧合的剧情下，其实是一种必然，而这种必然，将春希推上了第一次命运的分歧点——从"无法得到的最爱"和"唾手可得的次爱"中做出了选择。而春希选择了"唾手可得的次爱"。性格中"理性"部分的胜利，使得春希选择了看似安全的人生，于是铸下了无法解开的死结。于是，原本"三个人"的学园祭，变成了"两个人和一个人"——雪菜春希这对情侣与孤单的和纱，以及，压抑自己心情的春希、和纱，与试图掌控一切的雪菜。

为了维持住现状，雪菜发起了各种各样的活动——三个人的校园小团体，三个人的家庭学习会，三个人的温泉之旅，等等等等。一切都尽可能是三个人，雪菜认为这样，就能形成一个稳定的等边三角形，然而，这种刻意为之的最终结果，却带来了一系列毁灭式的连锁反应。





和纱无法忍受“三个人”中“两个人”更亲密的状况，最终选择了逃往国外。而春希对和纱的思念，也随着和纱的逃亡举动，在这一刻彻底爆发。当春希在情人节——雪菜的生日——这天抛下约定，去寻找和纱的时候，他性格中最真实的“感性”终于爆发。直面真心的春希，再一次来到了命运的分歧点——从“维持当下的幸福”和“舍弃一切追寻最爱”中做出选择——而这一次，他舍弃一切追寻了最爱。

结合春希的性格，以及那本特典小说『雪が解け、そして雪が降るまで』来看，这其实是一种必然，他实际上是一个最无法压抑自己感情的人，但偏偏看起来比谁都更理性，背负着比谁都多的理性与责任，所以，当他爆发的时候，才会格外具有破坏力。无论是街道上的强吻，毕业式结束后的疯狂寻找，还是机场上那忘情呼喊和拥抱。每一件都是雪菜可以察觉，但是却无力阻止的，甚至连想要安安静静离开去和纱，都无法阻止春希潮水般倾泻而出的感情，最后只能选择与春希共同破坏三个人的友谊。

然而，这种充满了破坏力的行动，却因为春希缺乏善后的能力，而变成了一个无法终结的局面，“三个人”变成了“两个人与一个人”，而最后，则变成了“一个人与一个人与一个人”，没有办法前进，也没有办法后退。正如那首『无法传到到的爱恋』所述，爱着，但是却说不出口。

IC的最后，是一个死结套死结的结局，和纱为了自己的懦弱而付出代价，放弃爱情远走高飞；雪菜为了自己的贪婪而付出代价，同时失去友情和爱情；春希则为了自己理性的退缩和感性的爆发付出了双重代价，在失去恋人的悲哀中沉溺，在背叛女友的负罪感中徘徊。

原本最为炙热的恋爱无法再一次传达。或许，当这首春希为和纱所作，和纱为春希所谱的曲子，从雪菜口中唱出的那一刻，一切已经成为必然。

选择与诀别 ~Closing Chapter~

作为『White Album 2』三部曲的第二部，CC 肩负着承上启下的作用——三年时间，是主人公们从象牙塔步入社会的过程，也是一个从负罪感中解脱的过程。然而，正所谓“三岁看到老”，无论周围的环境如何改变，人的本质却是不变的。对于主人公北原春希来说，CC 依然是一个关于“选择”的故事，而且，是一个与 IC 的第一次选择几乎一模一样的故事——再一次地从“无法得到的最爱”和“唾手可得的次爱”中做出选择。

CC 的开头，从特典小说『歌を忘れた偶像』开始。这是一个作为缓冲的故事，讲述了春希与雪菜进入大学后最初的三年。死结并没有解开，也不可能在只有两个人的情况下解开，但藉由和纱远走海外，伤痕正在逐渐结痂。双方的负罪感在时间的流逝下逐渐淡去，两人之间的关系，终于稍微前进了那么一小步。而对于春希来说，如果想要继续前进，那就必须做两件事——主动追求雪菜，以及……主动忘却和纱。

CC 的主线因此也变成了一明一暗两条。明线，即是春希主动追求雪菜，努力修复两人之间关系的有点治愈、有点励志的故事。而暗线，则是春希痛苦地去遗忘和纱，一次又一次努力地想要将自己最爱的女子从记忆中抹消的充满悲伤和压抑的故事。

然而，或许是不幸，抑或是幸运，春希非但没有忘记和纱，反而因为撰写『冬马和纱特辑』而再一次地与远在他乡的和纱走近了——他搜集新闻，知道了这三年女孩的努力；他故地重游，回忆三年前快乐的学园祭；他透过自己的笔，与这个由各种情报集合而成的“和纱”交流、聊天、互相快乐地嘲讽。最后，诞生了一本犹如情书一般，让所有人都觉得引人入胜的『冬马和纱特辑』。也正是这本『冬马和纱特辑』使得雪菜在圣诞夜终于爆发——即使过去三年，即使自己在这三年里非常努力，在春希的心目中，自己的地位依然不如和纱。这种绝望感使得一向积极的雪菜也终于选择了退却。

而这种退却，则使得三种可能性，或者说三种质问逐渐浮现：如何反思三年前的过去？如何追寻自己的爱？如何拯救充满负罪感的自己？



和泉千晶 如何反思三年前的过去？

千晶的分量很重——既有 IC 三周目事件，CC 也要走两周目；千晶的爱情戏却很少——只在最后的一场剧中剧；千晶更像是一个旁观者——无论是玩家也好，春希也好，都将借助她的视角从一个新的角度回顾 IC 发生的一切。

作为一个演戏至上的狂人，千晶是新出现的三人中最“强”的一个——在情商上不逊色于雪菜，能够准确地在春希最脆弱的时候出现；在情感上不在乎伤害他人，自己也做好了被春希憎恨的觉悟；在能力天赋上也极为出众，足以被称为天才。然而，即使如此，她也依然无法深入到 IC 的三人中去——她无法解读真假参半的雪菜，对和纱的了解仅止于道听途说，与春希共处时又逐渐产生了感情而无法客观。因此，最终千晶能演绎的只有她自己，从爱情的角度来说是坦诚一切，但从戏剧的角度来说却是彻底的失败。







这种失败，使得对学园祭、对雪菜那复杂的个性，以及三人之间的纠葛的探索最终止步，然而，这种失败也至少否定了一种可能性——仅仅是坚强，仅仅是聪明，既无法解开感情的死结，也无法抹消感情的纠葛，更无法令春希真正地走出 IC 的那座迷宫。







风冈麻理 如何追寻自己的爱？

比起“试图解开一切秘密”的千晶，麻理正相反，几乎根本没有接触到春希的过去。工作狂，不那么擅长人际交往，傲娇的说话方式，麻理的身上，似乎存在着和纱的影子。然而，仔细思量，两人之间却又存在着太大的不同——一个不过是“不擅长恋爱”，一个却是“拒绝着社会”，一个只是“热衷于工作”，一个却是“钢琴之外一无所有”。因此，麻理与其说与和纱“相似”，还不如用“似曾相识”来形容更贴切——与春希所在的人际圈几乎没有交集，从春希所在的地方逃避退缩，乃至最后选择了远走他乡，她所做的每一件事，都很容易让春希回忆起和纱，回忆起那段时光。不仅如此，就连雪菜在麻理线里的台词，也充满了 IC 的既视感，甚至有一些是一模一样的。

而春希的行动，也因为这种种似曾相识的场景，萌发出一种犹如时光倒流般的错觉。“如果”当初能够在那个人逃离的时候积极地争取；“如果”在陷入困境、犹豫不决的时候身边有雨宫这样的指导者；“如果”对那个人的爱没有在机场止步，而是能够跨越国境……如果这些“如果”都实现了，是否就代表着爱情故事的圆满结束呢?



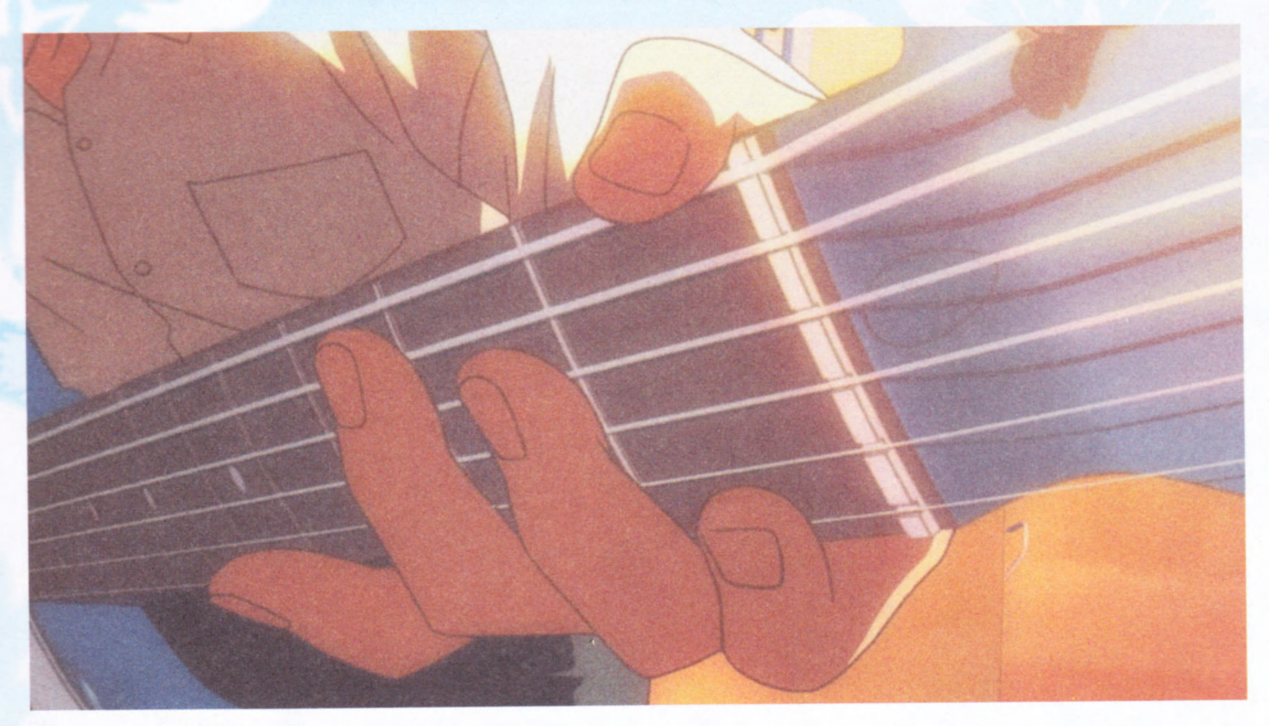
故事的最后，春希在纽约机场追上了自己的恋人，但麻理并不是和纱，流逝的三年也无法倒转。然而，或许在未来的某一天，“如果”将不再是如果，而会确实成为一个追寻自己真心的，最有效的办法。

杉浦小春 如何拯救充满负罪感的自己？

相比起带有一点点和纱影子的麻理，小春和春希之间的相似性要强得多。不仅是因为两人都爱管闲事，也不仅是因为两人相互影响，更是因为小春在 CC 短短三个月时间内，就完成了春希从 IC 到 CC 三年中的转变——从一个与他人保持着强有力羁绊的领袖角色，变成了一个拒绝他人介入的偏执的独行侠。极短暂的时间，极剧烈的改变，全校公敌的戏剧性，使得小春变成了一个夸张版的春希。而春希对小春的拯救，其实，就是一个自我拯救的过程。

在故事中，当两人的恋爱几乎走到绝望的尽头时，小春说了这么一段台词——“让春希回到雪菜身边，向朋友们说明一切，让除了我以外的所有人都得到幸福，或许这才是最正确的选择。”春希否定了这个选择，进而全力地去拯救小春，甚至不惜向已经分手了的雪菜求情，求她帮助自己一起去拯救小春。

不撒谎，不逃避，堂堂正正地面对自己的罪责，想方设法地解决问题，但同时，绝不放弃自己的爱情。本着这些铁则，春希终于拯救了镜中的自己。而或许有那么一天，春希也能够将那个三年来封锁了感情，以及在未来迸发了感情并做出“某种选择”的自己，从充满负罪感的迷宫中，拯救出来。





那个挣扎 在理性与感性之间的“吉他君”

事实上，“可能性”的路线还有一条，即特典小说『Twinkle Snow ~夢想~』。在这本小说中，时间被倒回了IC学园祭的那个晚上，最初分歧点产生的那一刻，雪菜没有偷跑，反而推了和纱一把，使得春希和和纱成为了恋人，自己则在一旁守护着。然而，遗憾的是，即使是在这种最美好的可能性之中，依然会产生纠结的结果，最终还是变成了三个人之间关系的破裂。换言之，或许那个死结是永远避不开的命运。

CC中三条路线，一个梦幻般的“春希与和纱的恋爱”，这四种可能性想要诠释的，无非是主人公北原春希——行动时坚决果断，感情上却优柔寡断；责任心极端强烈，撒谎却接连不断；循规蹈矩的高材生，爱起来却不顾一切；明明与他人有着众多羁绊，内心深处的深情却从未吐露……北原春希身上带着强烈的二重性与矛盾感，而这种矛盾感的本质，即是他性格中“理性”与“感性”之间的冲突。

从本质上来看，春希是个极为感性的人，他矛盾的性格来源于家庭。春希曾经体验过三口之家的融融之乐，但是却又因为父母离异而不得不品尝苦涩。母亲的日渐冷淡和不闻不问，使得少年时代的春希找不到任何一个避风港，所有的问题都只能往自己肚子里咽。面对这样的家庭状况，春希不得不早早独立——无论是生活上，还是心理上，但这种拔苗助长式的独立，却又使得他内心深处极端地缺乏安全感与自尊，同时极端地渴望得到认同，渴望得到爱。

春希那超乎寻常的“理性”，正是为了他内心深处的潜意识而存在的。可以这么说，“理性”是手段，而“感性”，则是目的。为了能够得到更多的温暖和认同，他成为了一个可以牺牲自己时间和利益，为了整个班级乃至整个学校奔波的优秀班长，无论是谁的请求，他都会点头，而得到的结果，则是对一般人来说毫无意义，但却对春希来说至关重要的认同感。通过被他人需要，通过深入介入他人的生活，春希创造出了自己的安身之地，获得了安全感，自尊与满足。甚至连饭冢武也这种犹如孤狼一般对朋友要求极高的花花公子，也成为了春希的死党。

然而，与此同时，伴随着一系列的大成功大满足，“手段”和“目的”的边界也开始逐渐变得模糊——当“理性”成为满足“感性”的唯一手段时，春希就变成了一个过分依靠理性的人——强烈的责任感，对社会规则的遵循，对正确性的渴望，对稳定的追求等等，这些枷锁在不知不觉中，已经遍布了春希的全身上下。虽然他的本质，依然是那个感性至上，其实并不怎么合群，并不怎么会袒露自己真心的人。可是，他从思想上已经成为了一个理性的仆从。成为了一个会选择“唾手可得的次爱”而非“无法得到的最爱”的人。

只不过，这一切，也仅仅持续到直到和纱表白自己的心迹为止。

或许在IC的一开始，春希的确靠着自己那套百试不爽的介入法、关怀法博得了不良少女的倾心，然而，“理性”的力量到此为止了。毕竟，爱情是所有情感中最激烈，要求最高，最具有破坏力的一种，而和纱又是一个与社会规则和理性最格格不入的女孩。这两者的叠加，就成为了一个感性的极端。

春希人格中“理性”和“感性”的部分，因为和纱而重新分成了两半，甚至产生了冲突——如果要爱和纱，那不仅要摆脱长久以来所依赖着的理性，甚至要破坏它，挣脱“正确性”“责任心”“稳定”等等的束缚，然后去寻求自己心底最深沉的那种认同感和爱情。

春希最终这么做了，但是，由于他破坏了“理性”，因而失去了将“感性”实现的手段，结果根本无法留住和纱。而这种理性与感性分离的废人状态，在和纱离开后还一直持续着，使得春希既无法恢复自救的手段，又无法去重新爱人以及被爱。

所以，他对千晶说，“那个会留下来和我一起分享罪过的和纱，仅仅只存在于理想中。”他对麻理说，“你和和纱不同，你在这里，而和纱不在这里。”他对小春说，“我们不仅有现在，而且我们也有未来。”他对雪菜心存内疚，但更多的，是对和纱的谴责与控诉。

可以这么说，IC中和纱的远走他乡，对于那个失去了母爱，缺乏安全感、没有自信，希望恋人能够在最艰难的时刻陪伴在身边的春希来说，是一种最糟糕的选择。正所谓爱的越深，伤得越重。而在千晶、麻理与小春的三种“可能性”之中，春希放弃了“感性”中最深沉的爱，也放弃了“理性”中最具力量的手段，而真正地变成了一个普通人，从而得到了救赎。然而，如果我们要看到那个真正的春希，那个为了“感性”极致而去磨练“理性”极致的春希，就必





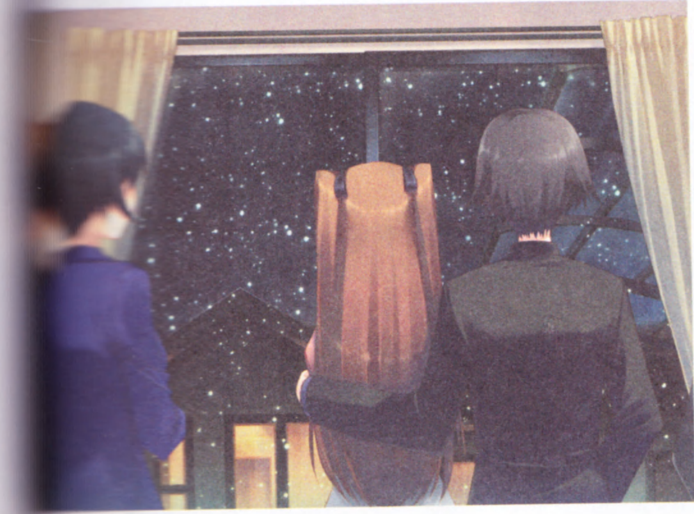
重回归到和纱、春希与雪菜三人的世界中去。

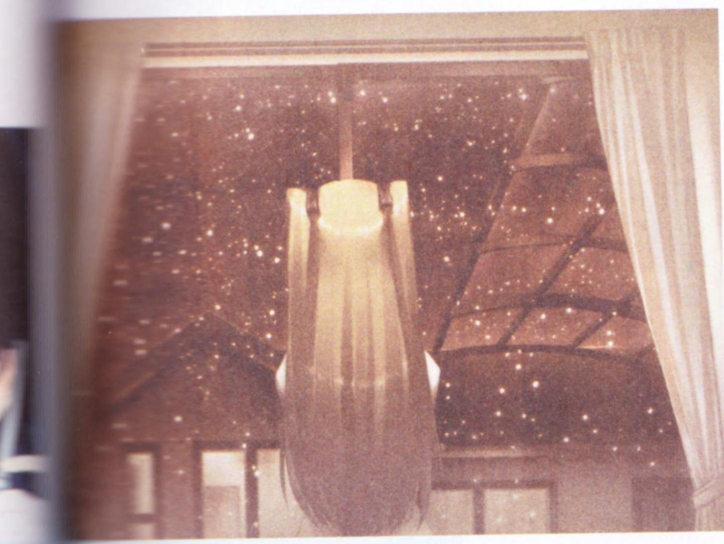
CC 的雪菜线，实际上是春希重建被自己破坏过一次的理性的故事，也是春希封印自己无法实现的感性的故事。正如同那个永远黯淡的“前往演奏会”的选项，故事在这一刻离开了对“可能性”的讨论，而是回到了春希的自我修复，回到了取回“理性”的明线，以及忘却“感性”的暗线，这一明一暗的主线上来。

新年的表白，通过吉他帮助雪菜恢复心情，陪着雪菜走上舞台取回歌声，直到最后将雪菜称为“世界上最喜欢的女孩”。这一系列举动，既是对雪菜的追求，更是春希对于自我理性的修复。其中蕴含着生机与明媚的阳光，无疑是一个积极的爱情故事。然而，当你回顾 IC，回顾春希与和纱之间钻石般无垢的纯爱，再看到该线中，春希痛苦但一点点地磨灭那样的爱，却让人沉重得窒息。

『White Album 2』在这一刻，也变成了一个极为现实的游戏。一个有谎言，有背叛，有忘却和抛弃的沉重的成人式的故事。什么叫“现实”？游戏里，男女主角约定了，那就是竖旗，就会实现；但现实里，这种约定很可能是谎言。游戏里，男女主角交往了，那基本就到 ending 了。但现实里，分手时刻都在发生。游戏里，男女主角结婚了，那肯定是最后一张 CG 了。但现实里，离婚每天都在发生。因为“现实”没有下限。而『White Album 2』的剧情，就在冲向这种下限，使人无法去相信任何一句台词。

而整个 CC，就犹如 IC 前半段的放大，春希再一次从“无法得到的最爱”和“唾手可得的次爱”中做出了选择，并且再一次选择了“唾手可得的次爱”。并且这一次，选择的力度和割舍的力度，都要远远超过 IC。然而，故事却不会结束，因为雪依然在下着。第二次的选择，终究将会到来。无论春希怎么逃避，他终究还是要从“维持当下的幸福”和“舍弃一切追寻真爱”中，最后做出一次选择。





诀别与爱 ～Coda～

Coda，作为『White Album 2』三部曲的最终章，始于CC结束后两年。在这两年中，春希和雪菜成为了一对公认的美满情侣；在这两年中，大家纷纷进入了社会，变得成熟世故；在这两年中，春希以为，自己已经彻底忘记了和纱。这两年，是春希构筑起最坚固的理性堡垒的两年，也是将自己那充满激情与破坏性的感情彻底埋葬在内心最深处的两年。然而，2012年12月24日的圣诞前夜，在法国斯特拉斯堡，当春希终于下定决心向雪菜求婚时，和纱出现了。春希自以为铁壁般的防护还没来得及起作用就已门户大开，而内心压抑已久的感情，这一刻也犹如火山爆发般喷涌而出。





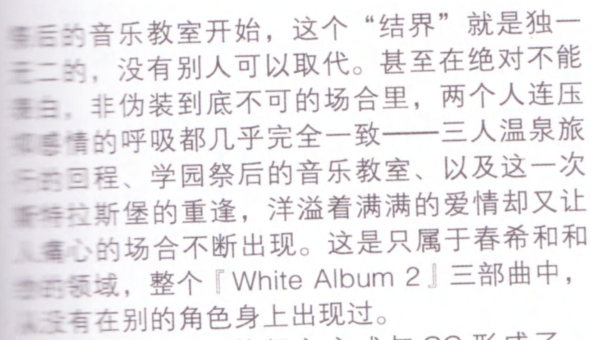
丸户史明以前所未有的高超笔触和细腻手法，刻画出了春希与和纱的再会——没有理性感性的较量，没有惊天动地的拥抱，也没有山盟海誓的约定，有的，只是栩栩如生的细节——春希是怎么背着和纱在雪地里前行的；春希是怎么为和纱艳丽的黑发和香味所吸引的；春希是怎么细心地帮和纱清洗脚趾甚至是趾间的污垢的；春希是怎么温柔地帮和纱治疗伤口的；春希是怎么笨拙地帮和纱暖脚和按摩的……

大量的笔墨被奢侈地用来描绘每一个动作细节，剧情推进的节奏变得极为舒缓，就像春希心中所想的那样——“这一刻，这个房间中的时间仿佛静止了。”或者说，这一刻，春希与和纱，都忘却了束缚着他们的那个死结，真心地渴望着时间在这个只有他们二人的天地中，永远地静止下去。



像这样的“结界”在Coda开始后数不胜数。譬如，两人相互抢相机拍摄对方生活照的温馨；譬如，春希一门心思想要找借口替和纱买些礼物，结果却立刻意图暴露的桥段；譬如，和纱连5分钟的路程都等待不了，一路跑到地铁站去等春希的感动；譬如，春希因为喜欢和纱的黑长发，而在做菜时故意加了很多海带的小心思；譬如，梳头、洗澡、更衣等等等等……

在爱情方面，丸户史明给和纱的优势可以说是得天独厚的。只要是她和春希单独相处的场景，属于两个人的“结界”就会自然而然地产生——话不需要说出口就能互相理解，彼此之间不需要试探就能心有灵犀，从五年前学园



祭后的音乐教室开始，这个“结界”就是独一无二的，没有别人可以取代。甚至在绝对不能坦白，非伪装到底不可的场合里，两个人连压抑感情的呼吸都几乎完全一致——三人温泉旅行的回程、学园祭后的音乐教室、以及这一次斯特拉斯堡的重逢，洋溢着满满的爱情却又让人痛心的场合不断出现。这是只属于春希和和纱的领域，整个『White Album 2』三部曲中，从没有在别的角色身上出现过。

由此，Coda 的行文方式与 CC 形成了一种鲜明的对比。CC 的行文风格，无论在哪条线中，都是以“叙事”为主，尤其是在雪菜线。一开始充满了试探、旁敲侧击、顾左右而言他，等到双方终于坦白了，则就变成了激烈的指责和质问，而在最后，当春希和雪菜终于忘却了和纱、越过了感情的障碍之后，则变成了约定、甜言蜜语和相敬如宾的恩爱。但是，却几乎没有一个日常生活式的描述。但与和纱在一起时，春希却完全没有必要压抑自己的感性一面，因为和纱自己就是感性的极致。

或许就这样永久沉浸在“结界”里也是一种幸福吧，然而，时间终究会流动，“感性”的极致依然充满了破坏性，而在今天，这种破坏性更是超乎想象。春希很惊恐地察觉到，自己的理性堡垒不仅门户大开地任凭和纱进出，而且更是处于一种崩溃的边缘。于是，在和纱演奏会的那一天，他选择了前往雪菜所在的地方。

或许在大部分人看来，这是一个非常差劲的决定，既伤害了和纱，又伤害了雪菜，而且根本没有解决问题，仅仅是在逃避。然而，当我们深入到春希的性格中，看到他在理性和感性之间挣扎的样子就会明白，对于春希来说，这其实是一种走投无路的努力。因为，如果那一刻，他选择留下，在听到和纱钢琴之时，他的理性就会彻底被破坏。所以，他以伤害和纱，压抑感性为代价，最低限度地保留了自己的理性。然而，这种理性与感性的平衡是不稳定的，面对演奏会结束后，自伤手指、哭泣得语不成声的和纱，春希已经再也没有退路，而是必须真真正正地做出选择。

Coda 的故事在这一刻也终于展现出了短暂甘甜之外最残酷的一面，它依然是一个关于“选择”的故事，而且，是一个与 IC 中的第二次选择几乎一模一样的故事——再一次地从“维持当下的幸福”和“舍弃一切追寻最爱”中做出选择。

最无奈的选择

冬马和纱 Normal Ending

和纱 NE 的剧情，可以说百分之九十五，都是 IC 后半段的翻版，春希的第二次选择和 IC 一样，选择的结果，也和 IC 一样。他的理性被破坏殆尽，于是失去了任何解决问题的能力，别说是和雪菜正面摊牌，甚至连离开和纱的身边都做不到，懦弱得就像是一个孤苦伶仃的孩子，没有任何抵抗和思考的能力。

在『圣经』中有一个脍炙人口的故事，是说两个母亲争夺一个孩子，最后真正的母亲因为不忍心看到孩子受伤，于是毅然放了手。和纱，就是那个真正的母亲。那个用力撕扯孩子的假母亲，并不是指雪菜，也不是指春希心中的负罪感，而是那肆无忌惮吞噬掉春希一切“理性”的“感性”。感性的破坏力在这里显得尤为突出，春希一点点地失去自制力、思考力，变成了一个单纯为感情所驱使，比和纱更难以融入社会的废人。

而眼睁睁看着这一切发生的和纱，终于做出了抉择——在川端康成笔下美丽的雪国中，和纱严词拒绝了春希“一起下地狱”的邀请，为两人充满了殉情色彩的北国之旅画上了一个句号。然而，和那个故事不同的是，在 Coda 里，并没有一位睿智而慈祥的法官，所以当和纱放手时，她就真的失去了春希。



心はいつもあなたのそばに

作词：须谷尚子，作曲：下川直哉，编曲：衣笠道雄，歌：津田朱里

泣き出しそうな空 雪になると
仿佛在哭泣的天空开始落雪
冷たい風が私に 語りかける
冰冷的寒风向我低语

帰りたくない でも 何も言えず
不愿归去，但又无话可说
繋いだ手を解き 手を振る
紧握的手终于松开，然后告别

いつまでも見てた 遠ざかる背中 不安な気持ちは近づくけれども
注视着那远去的背影，不安的感情浮上心头

きっと 私の心は いつもあなたのそばにあって
但，我的心一定会永远陪伴在你的身边
寂しく思う夜でも 幸せに満たされてゆく
让寂寞的夜晚也满溢出幸福
きっと 私の心は いつもあなたのそばにあるから
因为我的心永远陪伴在你身边
会えない日が続いても 平気だってこと 伝えたいんだ
想让你知道，即使永不相见，我也过得很好

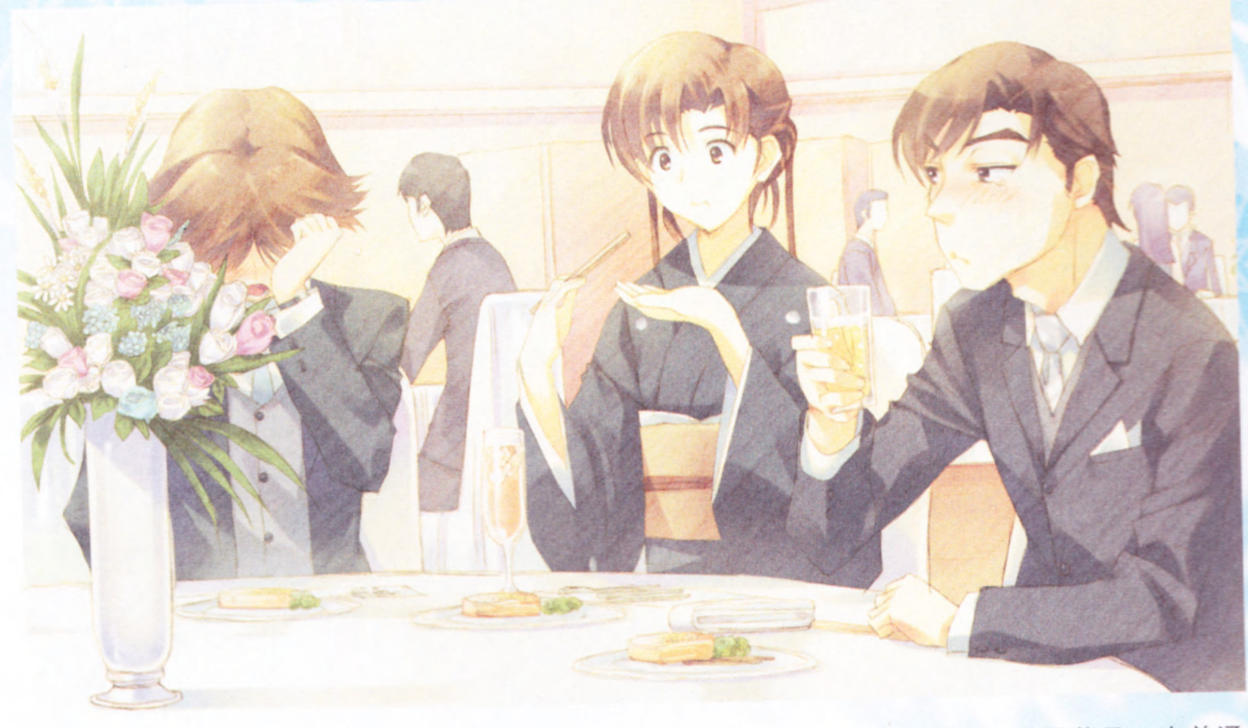
泣き出した空 語りかけてきた
哭泣着的天空向我低语
冷たい風が通りすぎてく
冰冷的寒风拂过脸颊
残ったあなたの ぬくもりをぎゅっと ポケットにしまう 無くさないように
为了不让你残留的温暖流逝，我要将它紧紧地藏在口袋里

ずっと 私の心は いつもあなたのそばにあって
我的心将永远永远陪伴在你身边
寂しく思う夜でも 一人ではないと思えるの
即使在孤独的夜晚，也不会让你觉得孤单
ずっと 私の心は いつもあなたのそばにあるから
因为，我的心将永远陪伴在你身边
会えない日が続いても 平気なんだよと 笑って言える
即使永不相见，也能笑着说我过得很好



平気なふりをして隠している私の弱さ 打ち明けてあなたを無くすのなら
若无其事地隐藏着自己的脆弱，没有你挑明的话
平気なままそばにいるわ
也会一直这样若无其事下去吧

きっと あなたの心も わたしをそばに感じていて
你的心也一定能感到我在身边
同じ気持ちで雪空見上げていてくれるのかな
能否以同样的心情仰望那飞雪的天空?
きっと わたしの心は いつもあなたのそばにあるから
因为，我的心一定永远陪伴着你
会えない日が続いても 平気だってこと 伝えたいんだ
想让你知道，即使永不相见，我也过得很好



这是一个理性的决定，但更是一个感性的决定。对和纱来说，抛弃一切并不困难，让春希抛弃一切也不困难，只是一句话的事情，但是她却说不出口这句话。因为和纱的爱情，并不是要让自己一个人幸福，而是要让和自己在一起的春希幸福，但在这个故事里，这个愿望成了一种遥不可及的梦幻。所以，和纱最终放手了。

这是和 IC 所不同的百分之五的内容，也是决定性的内容——既不是因为背叛了雪菜，也不是因为内心的负罪感，更不是因为缺乏勇气去逃避，而仅仅是为了自己最爱的春希。同样是分离的结局，但是却因此具有了不一样的意义。在悲哀的同时，也绽放出了一种极为美丽的光芒，令人目不转睛。

正如歌词里所唱的那样，相隔于江湖，相思于天涯，虽然永不相见，但却时刻相望。正如和纱离别的台词——“春希，请不要忘记，我是你的妻子。”和纱为了爱而放弃的勇气，不仅让她在精神上获得了永恒的恋情，而且那句“我是否能成为一个好母亲呢”的台词，更是在暗示——两人的爱情结晶正在和纱的体内孕育。三年时间，从少女到女人，从女人到母亲，和纱变得坚强了，而坚强带来了希望。

最普通的选择

小木曾雪菜 Ending

雪菜线可以说是一个十分简单的故事，当春希选择了压抑对和纱的感情，转而向雪菜求助时，一切就成为了定局。与和纱 NE 里充满自我毁灭的危险气息不同，雪菜线的推进显得十分安定——最初两位女主人公互扇耳光，吐露心声也好；中期共同灌制唱片也好；最后雪菜自爆黑暗的一面也好，每一次剧情的推进都是一步一个脚印，通过一小点一小点的努力走向目标。

雪菜线中的感情，却又复杂得让人无法明言——春希对雪菜的感情中，包含了太多的东西；春希和雪菜的羁绊中，包含了太多的关系；春希和雪菜的生活中，包含了太多的亲友。所以，两人之间的感情，无法用纯粹去形容。

然而，却可以断言，春希和雪菜的感情，无疑是最普通的那种。因为雪菜本人，就是一



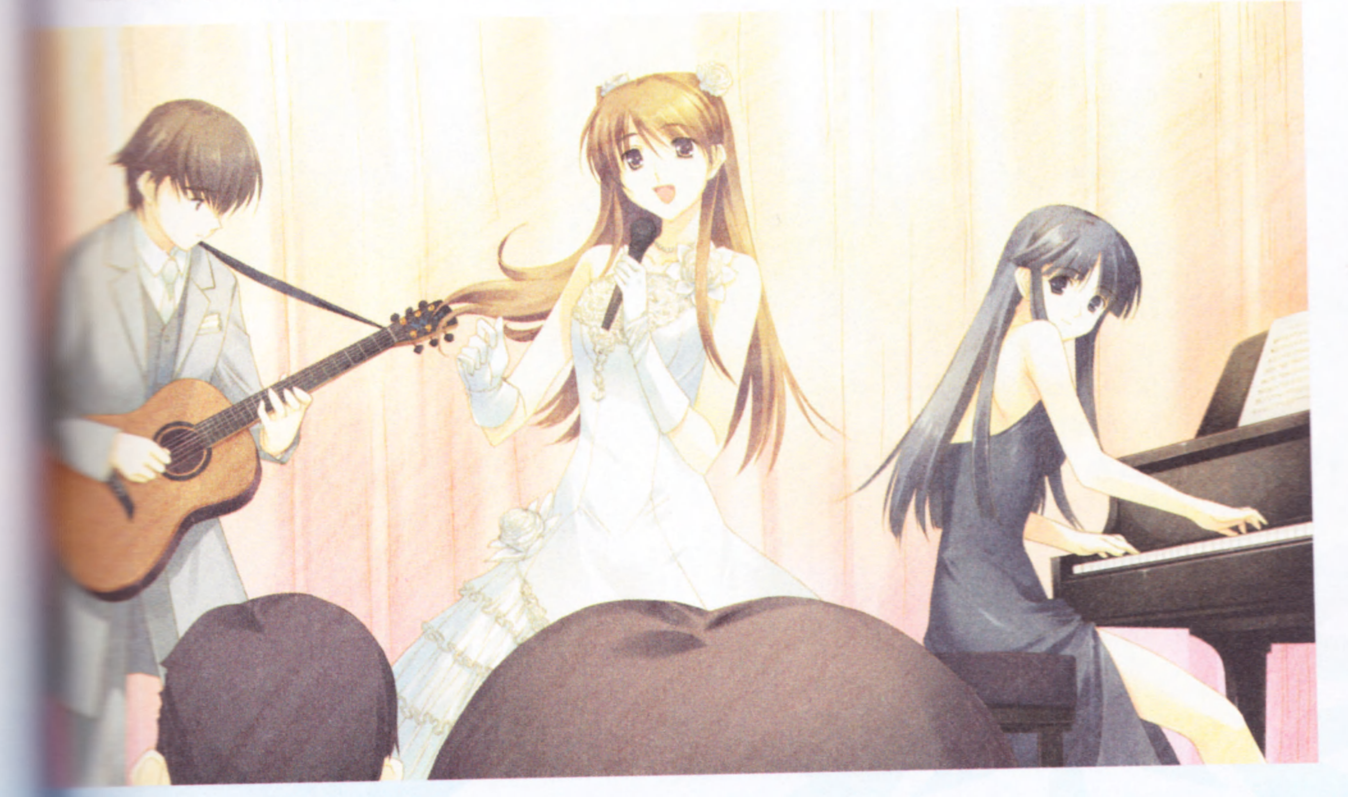
个普普通通的女孩子。

她看起来似乎是高岭之花——连续三年的峰城大附属小姐冠军，大学里人气又高得不可思议，被称为“传说的歌姬”。她看起来性格极为复杂——有时一个人哭泣也不愿吐露悲伤，有时却会爆发强烈的独占欲，有时会耍心眼玩腹黑，有时却又博爱得难以置信。

只不过，这些“优秀”和“复杂”，仔细一看，其实，只不过是普通人级别的“优秀”和“复杂”的集合罢了。一个普通的玩家可以很快就体会到，雪菜的某一部分“优秀”，某一部分“性格”，某一部分“行为”，以及她的矛盾，都是似曾相识甚至是自己曾经经历过的。雪菜是一个普通人，或者说普通女性的典型和代表。事实上，从『Twinkle Snow ~夢想~』中雪菜的自白里就可以得知，一直以来她为什么会非春希不爱，正是因为春希是唯一一个把她当做“普通女孩”去对待的男性。但是……也不是完全当做“普通女孩”，而是稍微有那么一点点与其他人不同的“特别”。这是雪菜最喜欢的春希，也是雪菜在春希面前所展露出来的最普通也最具有个性的一面。

而雪菜线之所以这么简单，就是因为这条线的主角，既不是天才而单纯的和纱，也不是徘徊在感性理性之间的春希，而是这位普普通通的小木曾雪菜。雪菜线所讲述的，就是一个普通人通过毅力、忍耐、坚持和包容，最终得到属于自己的小小幸福的故事。在春希走投无路地向雪菜求救后，雪菜终于转变为超人模式，可是她的超人模式，并不是力挽狂澜的那种，而是在春希做出“爱着雪菜”的决定后的一种细水长流般的修补。在 IC 时打下的死结并没有解开，但是，通过一次又一次地接触，雪菜重新取回了和纱的友谊，重新将三人凝聚到一起，重新为三人构筑起一个更大的安定的环境，从而，彻底将死结掩埋在了记忆的深处。

雪菜线的结局是纯白色的，而白色是一种由七种颜色共同构成的混合色。正如雪菜一样，或许无论是在哪个方面，她都无法做到极致，然而她却可以以一个普通人的方式，不断扩展自己的领域，将爱情、亲情、友情、责任等等全都拢到一起，最后形成一股坚实的力量，牢牢拱卫住属于自己的爱情和幸福。



最纯粹的选择

冬马和纱 True Ending

和纱 TE，是一个填满了悲伤的故事，但是却也是一个因为悲伤而变得纯粹和幸福的故事。丸户式的细腻，丸户式的纠结，丸户式的超人以及丸户式的刻骨铭心，在这条线中体现无疑。这是一条将责任、道德、工作、友情、亲情乃至幸福本身一样样剥离，最后独独留下爱情奉献出来的最纯粹的故事。

可以想象，如果春希在顺风顺水的环境中恋爱，没有受到干扰和诱惑，没有做出错误的选择，最后顺利得到了美满幸福。那么我们在看着

時の魔法

作词：北原春希，作曲：冬马和纱 歌：小木曾雪菜

人は苦しみも微笑みも　繋いでゆける
无论痛苦还是微笑，人都是相互联系的
貴方といるときの私なら　そんなことも思える
如果有你陪伴在身边，我就能这么去想着
こんな一枚の葉もつけない　枯れた木にも奇跡は起きる
像这样连一片叶子都不剩 已经枯萎的树木也能诞生奇迹
ほら白いたくさんの光が　真冬の桜咲かせていくよ
看吧，无数纯白的光芒，让深冬的樱花尽情绽放

きっとかなうよ　願いは目を閉じて
一定能实现愿望，闭上双眼
時の魔法を　唱えよう　ゼロから once again
咏唱时间魔法吧，从零开始，once again

忙しく日々を過ごしてた
忙忙碌碌的日子接踵而来
だけど今は 優しい眼差しで　このセカイ見渡せると思える
但现在我能以温柔的目光眺望这个世界
こんな一枚の葉もつけない　枯れた木にも奇跡は起きて
像这样连一片叶子都不剩 已经枯萎的树木也能诞生奇迹
ほら私の中にも輝く　真冬の桜咲かせていくよ
看吧，我心中的光辉，让深冬的樱花尽情绽放

きっとかなうよ　願いは届くから
必定能实现愿望
時の魔法唱えたら　ここから once again
咏唱时间魔法的话，现在开始，once again

貴方といる未来が　キラキラと降ってくる
有你的未来 闪闪发光地来临
いつまでもいつまでも大切にしたいなぁ
无论何时，哪怕永远，想要好好珍惜



きっとかなうよ　願いは目を閉じて
一定能实现愿望，闭上双眼
時の魔法唱えよう
咏唱时间魔法吧，
ゼロから once again
从零开始，once again
ゼロから once again
从零开始，once again

『White Album 2』的故事时，看着他说“我最爱的是和纱”时，会有什么感觉？或许春希的确是发自肺腑，发自内心。但或许，这种发自肺腑，仅仅是因为这场爱情中充满了甜蜜与幸福，而甜蜜幸福的东西，无论谁都会发自内心的喜欢。

但其实非常非常幸运，属于春希与和纱的爱情，有整整五年，与幸福完全无关，甚至充满了各种不幸。这使得两人都有足够的时间和彻底的冷静去审视，自己到底有多喜欢对方？

灌篮高手里有一句很著名的话——“打篮球很快乐，但是胜利可以增加一百倍的快乐。”由此推及爱情，如果两人的爱能够得到社会的认同，能够得到亲友的祝愿，能够孕育出美满幸福，那当然会增加很多很多的快乐。但是当我们回到原点，重新审视这句话时，不妨反问自己，如果你期待的是那“一百倍的快乐”，那么，你要的究竟是爱情，还是爱情之后的某些东西？毕竟，抵达幸福的方式有很多种。然而，如果你是真的喜欢对方，那即使爱情的终点没有幸福，你也会依然坚持下去；即使这条道路充满了荆棘，你也不会有放弃的想法；因为当你踏上征途时，只要最爱陪伴在身边，每一分每一秒便都是幸福。

和纱 TE，想要追寻的，就是这样一种纯粹的爱。当将所有的干扰项剔除之后，摆在春希面前的就不再是“舍弃一切追求最爱”和“维持当前的幸福”，而是“爱”和“其他”，世界于是被分成了两个部分，极端但是又非常简单易懂的选择，就像和纱本人一样。引用『ゲーマガ』2012 年 3 月号的制作专访中丸户史明的话来说，则是“あれだけ運命に逆らって結ばれた2人っていうのはドラマチックで、僕は好きです。”——战胜了强大命运而结合的 2 人，这样的戏剧性冲突才是我喜欢的。

或许有人会说，这样的故事太过激烈，太戏剧化，不可能存在于现实之中。然而，事实上，正如同现实的残酷远远超出游戏一样，现实的激烈，其实更在游戏之上。就以和纱最喜欢的两位钢琴家——肖邦和李斯特为例，肖邦和男性味道十足的乔治·桑的恋情遭到了整个巴黎的反对，然而无论是善意的劝告还是恶意的攻击都无法分开两人，那段日子，也是肖邦音乐生涯的巅峰。而李斯特的爱情更是轰轰烈烈，他的恋人，俄国公主卡罗琳，宁可被沙皇开除国籍，剥夺城堡、奴隶以及一切财产，也要和李斯特在一起。谁说现实中不存在纯粹的爱？它不仅存在，而且还在历史的长河中留下了浓重的一笔，直至今天，我们依然会为那种光芒吸引。





而当春希要回应这种极端、单纯，比天更高比海更深的爱时，要做的事情也很简单——背叛了一切，除了自己的真心；舍弃了一切，除了自己的最爱。记起最初的最初，那个将“理性”作为手段，“感性”作为目标的自己，用最理性的方式去实现最感性的目标。

所以，无论武也、依绪怎么从正确、合理、责任的角度去劝说，无论小木曾一家如何哭泣，春希也只是履行“打不还手骂不还口”的策略，但却绝不会在爱情问题上有哪怕分毫的退让。

所以，即使雪菜发誓绝对不会破坏春希和纱之间的爱情，央求着三个人一

Closing

作词：下川直哉、须谷尚子　作曲：下川直哉
编曲：衣笠道雄　歌：上原れな

帰らない日々抱きしめたまま
沉浸在那些业已逝去的日子里
いつか、そう、いつか
总有一天
弱い心が捕まる前に
在脆弱的心被抓住之前
そっと、あなたを遠ざけた
悄悄地离你远去

あぁ、こんな気持ち
啊，这份感情
辛すぎるよ、もう
让我喘不过气
あなたは誰なの、どこに隠れてたの
你是谁，藏在哪里?
ひどく怯えてる、俯いたままの
低着头，因为害怕而浑身颤抖的
リアルな私が待ってた
这样的我在等待着
またあの季節、夜空は白く、あなたも居って
又是那个季节，纯白的夜空下，你也就在身边
触れて来ないで、嬉しいけど、心が痛い
别靠近我，虽然那么做我会高兴，心却剧痛

放したくない、離れたくない
不想放手，不愿离去
でも諦めてた
但却已经放弃
もうこれ以上、好きになれない　失う痛み耐え切れないよ
已经不能再喜欢下去，再也受不了失去的痛苦



帰らない日々抱きしめたまま
沉浸在那些业已逝去的日子里
いつか、そう、いつか
总有一天，是的，总有一天
ただ傍にいて、それだけでいい
只要能陪伴着你便会满足
素直にはなれないけれど
尽管无法变得率直

さぁ、顔を上げて
来，抬起头
歩み始めなきゃ
不向前踏步不行
リアルな私よ　気づいて
让我快一点察觉到吧!
またあの季節、この空の下、見上げている
又是那个季节，又在这片天空下，抬头仰望
傷ついたもの、もう元には、戻らないけど
尽管受伤的地方，无法恢复原样

放したくない、離れたくない
不想放手，不愿离去
もう諦めない
这一次，不会再放弃
あなたの心、傷つけてでも
即使伤害了你的心
この気持に嘘は付けない
也不会对这份感情说谎
いつか笑顔で話せるような 私を見つけて
总有一天，我会找到能笑着提起那些日子的自己
ただ傍にいて、聞かせてほしい
只想要陪伴着你，想要听你告诉我
二度と一人にはしないと
“不会让你再孤单一人”

帰らない日々抱きしめたまま
沉浸在那些业已逝去的日子里
きっと、そう、きっと
一定，绝对
あの日の気持ち、受け止めないと
如果不接受那一天的感情
前に進むことができない
就无法向前进

放したくない、離れたくない
不想放手，不愿离去
一つの願いは
唯一的愿望
大好きだよと伝えたいだけ
只想说我最爱的是你
本当素直じゃないけれど
即使无法坦诚相告

起的时候，春希才能够狠下心来拒绝。并且终于在心中承认“不，并不是因为和纱太脆弱，也不是因为和纱的母亲得了白血病我不得不照顾她，这些都只不过是伪善的借口，接近和纱的免罪符而已。我之所以会做这样的选择，原因只有一个，那就是因为我在这个世界上最爱的是和纱，仅此而已。”

所以，春希才能提前预测到第二次演奏会上可能发生的变故，不仅与和纱约定“当我不在你身边的时候，一定是为了守护你而战。”更是“为了和纱”而去“确保雪菜的安全”。

正是因为终于统一了自身的“理性”与“感性”，春希才能够成为丸户式的超人主人公，不逃避，不推诿，而是堂堂正正地从“爱”和“其他”中选择“爱”，然后再守护住自己做出的选择。当然，不难看出，这时春希所重建起来的理性，已经不再是那个受到各种“规则”束缚，各种“正确性”指引的理性了，而是单纯的一柄剑，它无法解开 IC 时代结下的死结，但是却能够一下将其彻底斩开，让这纯粹的爱，从这个充满了无奈、背叛与谎言的现实中升起，让那钻石般无垢的光芒，贯穿每一个人的灵魂。

这首『Closing』作为片尾曲，具有让人难忘的感染力，因为它娓娓道出了和纱从 IC 到 Coda 的全部心情。其实，纵观『White Album 2』的整个故事，和纱从一开始就独占着“爱”的全部。而春希五年来一直在等待着的，也就是和纱的一句话，只要和纱下定了决心，春希便会为她抛弃所有，哪怕两人一起到天涯海角的尽头。“春希，背叛雪菜，然后选择我。”只要简简单单地将这句话说出来就行了，只要和纱想赢，她就一定能赢，这甚至在雪菜线里，都被说明得清清楚楚。

而在这个刻骨铭心的故事里，和纱终于做到了这一点，她解开了一切束缚，彻底爆发了自己对爱情的执念——哪怕这会伤害到春希，哪怕会失去幸福，她也要去追求两人共同的爱情。所以，和纱终于说出了那句话，而伴随着那契约的誓言，两人也终于为充满了悲伤但却又充满了幸福的『White Album 2』画上了最后一个充满爱情的音符。









后记 ～END～

最后的最后，不能免俗，酸一把个人感想吧。各位想必注意到了，『White Album 2』的特辑，在『二次元狂热』上已经做了两期，而这是第三期。看起来是一个宏伟的三部曲，就像游戏本身那样，但实际的情况是，这一期是临时增加出来的。因为我太想为这段刻骨铭心的爱情写点什么了，所以不顾编辑部的既定计划，非常任性地希望能在杂志上挤出版面。如果你这时候脑海里冒出三井那张著名的“教练，我想打篮球”的段子，那就对了。

但当然，阻力很大。最初不确定有没有这个必要，读者会不会产生审美疲劳；然后是不能和前两期撞车，提纲不断修改；最后好不容易敲定了一切，发现图片又不够用了，所以大家可以发现这一期里我们不得不用了很多背景图和动画截图来撑场面，免得让读者产生一种“是不是在翻二月号”的错觉。总而言之，要考虑许多额外因素，让人绞尽脑汁，让人觉得充满困难。

但是，把这种困难和春希和纱俩口子所面对的困境相比，简直就是鸡毛蒜皮。如果连这种程度的挑战都克服不了，还玩和纱线干嘛？所以，我不仅自己尽全力，还拉了一群人来帮忙——例如，我会问 Albert-Wesker 那样的情报达人索要情报考据，拉水素那样的日语高手做校对润色歌词，发起论坛讨论和许多真诚的玩家一起寻求精辟的观点。我多么希望我的稿子不要打折扣，因为『White Album 2』的剧情根本不打折扣。而现在，在你看着这篇文章的时候，我想，目标已经达到了。

在『ゲーマガ』的访谈里，丸户史明说过，之所以将 Coda 的开始时间定在不久的将来——2012 年圣诞节，就是希望大家能够更好地体验故事的瞬间，希望大家有一种“还来得及去改变什么”的感觉。当然，如果真的在今年圣诞跑去斯特拉斯堡，一个人站在克勒贝尔广场上缅怀春希与和纱的相遇，或许是件很傻的事，说文艺点叫“书卷之恋”，说直白点完全是死宅的妄想症发作。

但，为什么不呢？爱是人一生中所能买下的最贵之物，而更多时候，爱是有价无市的。所以，哪怕只是一瞬间也好，如果我们幸运地有机会去感受一下纯粹的爱，而付出的代价只不过是傻站一晚上，那何止是赚大了，简直是中奖了。

所以，为什么不呢？▲


What A Beautiful Game
樱井光和她的“蒸汽朋克”系列
■文/玖羽 ■责编/JEDI ■美编/晗酱

前言 Preface

Liar-soft 这家充满个性的公司创立十几年来，为玩家奉献了许许多多令人印象深刻的作品，同时也做出了很多怪作、谜作。只要把它的游戏列表翻一遍就能发现，Liar-soft 几乎每年都会推出一两部剧情主导的 AVG 作品，剩下的时间就由怪作、谜作来垫；从 2000 年的『行杀☆新选组』开始，“一年一部剧情大作”几乎成了 Liar-soft 的通例，在那几年里，作为 Liar-soft 剧情类作品顶梁柱的星空めてお也创作出了『腐姬』、『Forest』等永远在 GalGame 历史上熠熠生辉的伟大名作。

然而，在 2005 年 2 月的『SEVEN-BRIDGE』发售后，Liar-soft 却遭遇了极其沉重的打击。『SEVEN-BRIDGE』因为社内的种种原因，没做完就匆匆发售，成了 Liar-soft 历史上最大的遗憾。接着，星空めてお退社，这就使得 Liar-soft 必须尽快推出另一位擅长剧情类作品的作者。可是，除了星空めてお之外，当时的三位主打脚本——睦月たたら、天野佑一、岩清水新一——没一个能打的（现在也是这样），他们擅长做怪作，也只能做怪作。在『SEVEN-BRIDGE』发售之后将近一年半的时间里，Liar-soft 没有推出一部在剧情上获得广泛口碑的作品（倒不是说这期间的作品质量不好），这对它来说简直是一种丢脸的事……

这样，找到星空めてお的替代者，就成了 Liar-soft 的当务之急。

在这个时候被推到前线的，就是樱井光。

樱井光并不是新人，在 Liar-soft 的前身“游演体”时代，她（没错，樱井光是女性）也是公司成员之一，在主持邮件式角色扮演游戏的过程中磨练了文笔。实际上，此前她已经参与了 2004 年 10 月发售的『ANGEL BULLET』的制作，这个游戏的质量还算不错，但非常不出名，因此没什么人记得。让当时几乎没有实绩的樱井光全权负责一部剧情大作，这可以说是非常大胆的，如果不是 Liar-soft 这样一个我行我素的公司，简直不可想像。

2006 年 7 月 7 日，『苍天のセレナリア』就这样诞生了。在那之后，这个被称为“蒸汽朋克”的系列一年一出，成了 Liar-soft 剧情类作品的新顶梁柱。樱井光以截然不同的风格在自己的作品和星空めてお的作品之间划出了一条界线，为 Liar-soft 开创了全新的历史。在出了五部作品后，蒸汽朋克系列于 2011 年 12 月推出了前三部的配音重制版，前三部作品能以这种形式推出，本身就说明了这个系列的成功，以及它在玩家中的口碑。



◎发售日期：2006 年 7 月 7 日　◎原画：护国卿

西亨
美国
英国
其它国家
门
卡达斯
未知世界
已知世界
北央大陆
北央帝国
东大陆
王侯联合
东南大陆
冷大陆
无名大陆
沙漠大陆
世界之水壳

*本图为示意图。

“——只是相信就可以了。
无论哪里的天空，都是相同的。
无论哪里的天空，都同为塞雷纳利亚的苍天，
除此无它。”

——这是迪娜·多拉（ディーラ·ドゥーラ）的故事。
——这是“北央帝国”唯一被允许的童话。
——一个叫迪娜·多拉的女孩子拒绝世上的一切，甚至包括帝国皇帝的善意，因此乘船到了世界尽头的“世界之水壳”以外，从此杳无音信。
——据说迪娜·多拉的原型，就是“The First”之一的罗拉·尼德尔曼。

在蒸汽文明昌盛至极的“北央帝国”边境，有一群以驾驶飞空艇为业的人。送货、送信、送人……各种工作来所不拒，其中最优秀的一架飞空艇，就是由科妮（コニー）和谢拉（シェラ）两位少女驾驶的小型飞空艇“乌尔美修”（ウルメンシュ）。一次送货任务结束之后，她们回到母港戴拉斯·琳（ダイラス＝リン）休整，在酒馆里，科妮遇见帝国空军正要抓捕一位叫雅罗（ヤーロ）的少女，于是挺身而出，招惹了帝国空军，在得到一名神秘青年卡尔贝尔提（カルベルティ）的帮助后，科妮和谢拉带着雅罗乘上“乌尔美修”，击退了帝国的机动要塞，但仍然被帝国空军追到走投无路，终于越过了“已知世界”和“未知世界”的边界——被公认为不可逾越的“世界之水壳”。



——昔日有很多人爱过罗拉·尼德尔曼。
——包括曾经的皇帝、“蒸汽王”巴贝奇、“大数式”拜伦、帝国1等宰相德·马克西姆等人。
——但罗拉谁也不爱。
——为了追寻她所爱的东西，罗拉消失在“世界之水壳”以外，从此杳无音信。

进入“未知世界”之后，科妮和谢拉惊叹于这片完全没有被文明污染的世界的美丽，此时雅罗把一本叫“绿色秘本”的书托付给两人，自己神秘地从飘浮在半空中的飞空艇上消失了，科妮一定要找到雅罗，确认她平安无事，因此就决定在这个世界上旅行，顺便在各个居民点之间倒卖货物来赚取旅费——

秉承Liar-soft的一贯风格，本作也加入了毫无意义的小游戏，是一个非常简陋的经营系统；另一方面，德·马克西姆派遣马泰奥斯提督带一个舰队来到“未知世界”，寻找“绿色秘本”。在旅行中，科妮和谢拉结识了许多奇特而有趣的亚人种，以及一个自称“蒸汽王”的巨大蒸汽人偶。在帝国内部，德·马克西姆苦恼于“大数式”拜伦（バイロン，对，就是我们知道的“那个”拜伦）的竞争，为了尽快寻找“绿色秘本”，亲自来到帝国在“未知世界”的飞地塞拉尼安（セラニアン），在那里陷入拜伦的陷阱，被杀。几乎与此同时，科妮、谢拉和卡尔贝尔提也来到塞拉尼安，得到了“蒸汽王”和拜伦之女爱达（エイダ）的帮助。

——在知道迪娜·多拉的人里，有人选择把自己变成蒸汽人偶赎罪。
——在知道迪娜·多拉的人里，有人企图造出绚烂的“大数式”来代替她。
——在知道迪娜·多拉的人里，有人欣慰于能在苍天下结束生命。
——在知道迪娜·多拉的人里，有人最讨厌这个故事了。









从塞拉尼安逃脱之后，“乌尔美修”顺着线索到了一座叫“黑迷奇城”的神秘城堡，在那里遇到拜伦，交战后不敌。拜伦一步步推进自己的计划，想要把自己追求的“大数式”完成，最终发动了帝国的终极战略兵器“皇帝骑”。但他几乎没有盟友，连马泰奥斯和自己的女儿爱达都厌恶他，他们也为了自己的追求，带着两个舰队向“皇帝骑”挑战。在交战的关键时刻，“乌尔美修”冲进“皇帝骑”的火网——

——她讨厌迪娜·多拉的故事的原因是什么？
我相信，那是因为，在迪娜·多拉的故事里，在“世界之水壳”之外存在的，只有消失。
但其实不是这样的。
在那个“现实”的象征背后存在的，乃是广阔无垠的苍天。

『苍天のセレナリア』开创了整个系列、打下了世界观的基础。事实上，后面所有作品里给出的设定，都没有『苍天のセレナリア』里给的设定多（这也使得没玩过本作的人在玩别的作品时一头雾水）。在『苍天のセレナリア』中，樱井光梦想中的宏大世界初现在玩家面前，她最擅长的“氛围的营造”也初次使玩家倾倒。但是，实事求是地说，『苍天のセレナリア』并不算一部剧情十分优秀的作品。在剧情类AVG中，它只能算中上；樱井光自己也有成长的过程，『苍天のセレナリア』给人的感觉并不是“惊艳”，也不是特别成熟。而且，蒸汽朋克系列最核心的概念此时还没有形成。

不成熟的一个标志，就是本作中的“选民主义”。说起来，樱井光每一部蒸汽朋克作品的主角都圣母得不行，但科妮的圣母行为在全系列里也算最过头的：赌命去救一个素不相识的人可以理解，但为了确认一个刚刚认识的人平安无事而跑遍整个世界寻找，这个动机怎么也无法让人信服。科妮圣母到把周围所有人的痛苦都视为自己的责任，和所有樱井光笔下的主角一样，遇到困难坚决往前冲，但解决困难的方式却是开金手指硬顶：游戏里不停描述，帝国的机动要塞以及更大的基干要塞是让所有人恐怖的存在，一艘能灭掉一支军队、一个国家，然后那艘除了冲角完全没有武装的小商船就在撒沙子一样的弹雨里穿梭横行、毫发无伤……一开始游戏解释为这是科妮超强的操舵技术，后来才说那艘船有怎样怎样的来头，是怎样怎样的存在，一开始就非同一般；最后对付“皇帝骑”的时候居然直接让船开着护罩冲（不是比喻），这个时候再毫发无伤好像无论如何也说不过去了，才总算碎了块挡风玻璃……

樱井光是一个直线条的理想主义者。正因为直线条，所以她的描写总让人感觉，主角的能力是命运赐给的，自身通过努力提升的部分非常有限。特别是『苍天のセレナリア』对主



…的描写，很像是“她做这些英雄行为，是因为她本来就非同一般”，这种Superman式的“选民主义”只会降低理想主义的说服力。

当然，瑕不掩瑜。要真正认识『苍天のセレナリア』，必须和后面的作品联系起来看。这是一个被工业文明破坏殆尽的世界，科学的地位至高无上，包裹着重重谜团的帝国用铁腕统治着臣民，天空永远被黑烟覆盖，空气无法呼吸，工业以及现代社会对人的异化直接表现为精神和肉体的异形化……

但是，这些在本作中都以次要形象出现。『苍天のセレナリア』的副标题是“What a beautiful world”，它呈现在玩家面前的并不是那个污浊、苦难的世界，而是另一个完全没有受到污染、拥有慑人心魄的苍天、幻想生物在其中幸福生活的世界。如果玩家从『苍天のセレナリア』开始玩的话，不会很强烈地意识到这一点，只有在玩过后面的游戏、切实体会到这个世界的污浊和苦难之后，才会发自内心地对『苍天のセレナリア』唤一声：“何其美丽的世界啊！”——蒸汽朋克系列游戏的点题之处，正是它的副标题。每一作的副标题都能做到让玩家玩罢之后，完全赞同这句话。后来，在『漆黑のシャルノス』里，当那句“愿美丽的青空陪伴着你”（良き青空を）再度出现的时候，真的会有一种拨动心弦的感动。



What A Beautiful World 名词解释

卡达斯（カダス）：

从第一作开始展开的世界，是一颗巨大的行星（表面积达西亨的5倍以上）。其中，由“北央帝国”占据大半江山的蒸汽文明圈被称为“已知世界”，圈外的辽阔土地则被称为“未知世界”，两个世界被名叫“世界之水壳”的、几乎不可逾越的障壁分隔。“卡达斯”是西亨人的称呼，卡达斯人称自己的世界为塞雷纳利亚（セレナリア）。

西亨（せいこう）：

一个和20世纪初的地球几乎没有区别的世界，通过“门”和卡达斯世界联系。西亨的蒸汽文明也极为昌明，诸国和北央帝国等“已知世界”国家有正常的交往。不过，绝大多数普通人都不知道双方其实处于异世界，只是把对方当成遥远大陆上的国家。

“西亨”在游戏中经常错写成“西享”（せいきょう），而且极其普遍，甚至有前后句不一样的情况，没人知道哪个写法正确，从错误的出现频率来看，难保不是故意的……

北央帝国：

占据“北央大陆”领土92%以上的大帝国，常简称为“帝国”。在“大帝”休布利斯（ヒュプリス）70年的统治中，北央帝国发动了“第二次工业革命”，掀起了两次大战，从而拥有了世界顶尖的科技、军力和领土面积。

帝国的主要战斗力是空军，拥有机动要塞的帝国空军是恐怖和威力的象征，而陆军早已退化成了空军的补充。至于海军，在设定上大海都差不多焦油化了，连船都走不了……

第二次工业革命后，为对西亨的大英帝国表示敬意，帝国的度量衡改成了英制（码、磅……），货币也改成了先令（シリング）。后来征服的地区和帝国以外的地区依然通用旧制。







蒼天のセレナリア
~What a beautiful world~

在『苍天のセレナリア』中，“苍天”不是别的，正是一个希望的符号。而在以后的游戏里，不管天空怎样被蒸汽的黑烟笼罩、不管人们的精神和肉体变成怎样的异形、不管世界被扭曲成怎样疯狂的样子，只要知道，这个世界上还有如此广阔的苍天，只要知道，所有世界的天空都连结成一片，我们就会明白、就会理解、就会记住：眼前的这个世界，其实是充满希望的。

*标题 Neta：塞雷纳利亚（Cereneria）出自洛夫克拉夫特的『塞勒菲斯』(Celephais)，是一片可以直达苍天的海洋。

在这里顺便说一句：蒸汽朋克系列的标题及许多名词都出自克苏鲁神话——虽然名义上可以这么说，但这些名词中的大部分其实是出自幻梦境（Dreamlands）世界，这个世界的系列作品大多只是如梦似幻的空想散文，反映了H.P. 洛夫克拉夫特心灵的一个侧面，和克苏鲁神话的恐怖风格有很大差异，只能算同一个世界观，随随便便地说标题出自克苏鲁神话，我觉得会造成误解。至于系列的名词，都只是借用名字中的寓意和影射（很多影射实在是再贴切不过了），和原作、原设定基本没有关系。这些原作小说的中文版都附在杂志的CD里，有兴趣的可以去看。

What A Beautiful World 名词解释

王侯联合：

占据“东大陆”的大部分的大国，系许多贵族和诸侯联合而成，简称为“联合”，由7名势力最大的贵族（被称为选帝侯）支撑，他们推举的“联合皇帝”是国家的首脑。

未知世界：

分成三块大陆，绝大多数居民都是亚人种，容貌和生活习惯多种多样，但普遍很和善，遵守被称为“盟约”的准则。

帝国有通往“未知世界”的秘密通道，还有一块飞地塞拉尼安，但在『苍天のセレナリア』之前，帝国对“未知世界”基本没有探索。

机关（エンジン）：

读作“Engine”，是整个蒸汽文明的基础，不光指蒸汽机，也泛指一切蒸汽动力的机械。机关的燃料是煤，蒸汽文明发达的国家的天空都被煤烟染成了黑色，看不到蓝天。

苍天のセレナリア Fan Disc

发售日期：2006 年 12 月 29 日

本作在原作游戏半年后推出，虽然只是Fan Disc，但地位非常重要，所以单列出来说。在这部长度足足有原作四分之一的 Fan Disc里，全系列的关键之一“结社”正式登场，和原作一样，很多关键设定只有在这里才能看到，如果不玩 Fan Disc，后面的很多情节依然无法理解。把关键设定放在一个 Fan Disc 里，然后再也不加解释……Liar-soft 的“爱买买，不买滚”精神在此可谓登峰造极。这个 Fan Disc和原作的中间还有一个 Web Novel（以下简称WN）作为过渡，玩家必须全部看完，以后每一部游戏都会跟随推出 WN，讲述本作和下一作之间发生的故事。

从 1835 年开始，“蒸汽王”巴贝奇的“35年陷阱”就把“结社”阻隔在卡达斯之外，将近 70 年后，差不多在原作游戏结束的时候，“35 年陷阱”突然解除，结社重新回到卡达斯，立即掌控了帝国中枢的一部分权力。一个蒙面的诡异男子“弗利德里希・查拉图斯特拉”（就是尼采）突然出现在已被任命为帝国第 1 执政官的爱达面前，高傲地向她宣告结社的回归；结社“三博士”之一的沃雷斯此时已来到“未知世界”的边境，开始自己的实验，这个时候，一位年纪轻轻就成为畅销作家的天才西亨少女玛丽・雪莱（メアリ・シェリー）受好友爱达之邀来卡达斯观光，可这观光背后的实情似乎不是那么简单。被结社称为“物语姬”的玛丽在到达“未知世界”之后，就遇到结社派遣的追捕部队，在关键时刻被“乌尔美修”所救。还是出于找雅罗这个动机，也是顺便带着玛丽体验“未知世界”（其实后者才是主要的吧），“乌尔美修”到达了大森林深处，而与此同时，



沃雷斯也为了完成自己的实验来到这片大森林里，他还带着一个被改造过的试验品少女芬奇（フィンチ）……



硕学（せきがく）：

对学者的称呼。硕学在两个世界都享有崇高地位，优秀的硕学是国宝级的存在，在帝国，就连普通人也对硕学十分敬重。游戏里伟大的西亨硕学基本都是现实世界里的名人，从尽人皆知的到十分冷门的都有。

十硕学：

由全世界共同承认、对人类作出伟大贡献的硕学，共有 10 名。这 10 名硕学的地位更加崇高，连帝国的最高权力也在他们手中。“十硕学”的称号可以继承，从初代到现在没换过的，只有“博物王”达尔文（ダーウィン）一人。

谜团：绿色秘本

这是从『苍天のセレナリア』一开始就出现的谜团，但别说直到游戏结束了，直到现在都没有做出解答。雅罗到底是什么“存在”？『绿色秘本』到底是什么？没人知道。在设定里是这么说的：『绿色秘本』又名『翡翠碑』（エメラルド・タブレット），乃是“集中了过去世界上所有智慧的存在”。同时，它还可以变成一种叫“绿石”的石头，“结社”的神秘仪式会使用它。雅罗能随意改变自身形态，模拟雅罗的芬奇也能；这样看的话，『绿色秘本』其实可能不是一本“书”。

在现实世界里，『翡翠碑』是一本炼金术名著。“结社”从炼金术的时代起就存在，将『绿色秘本』解明、超越，是结社的终极目的。为此，结社的干部们（或称怪物们）各显神通，发明了各自的“回路”和“数式”：从拜伦开始，所有的“回路”和“数式”似乎都要在某种程度上依靠『绿色秘本』，“秘本”或“绿石”也是『赫炎のインガノック』和『漆黑のシャルノス』中种种扭曲的来源（我一直觉得，要是拜伦的“大数式”成功，说不定整个卡达斯都会变成因加诺克那样）。只有沃雷斯的最终目标是用自己的 Esprit 式（灵魂型）回路跳过“绿色秘本”，模拟同样的效果，但从根子上就走错了……据沃雷斯说，玛丽对“三博士”之一的亚当・魏斯豪普特（アダム・ヴァイスハウプト）非常重要，而她的“想像力”是结社总帅阿托塔斯的回路的关键。

顺便介绍一下，魏斯豪普特发明了豪普特式（思考型）回路，这种回路执行时与复杂的魔法仪式无异。他曾在『漆黑のシャルノス』的 WN 中登场，企图在塞拉尼安进行第三次现象数式试验，但被 M 打断而失败。而“黄金王”罗森克鲁兹（ブロッケン・ローゼンクロイツ）则发明了克鲁兹式（数式型）回路，“赫眼”就是效果之一，对结社干部们的延寿居功至伟。

现实世界中的魏斯豪普特是秘密社团“光明会”的创始人、而罗森克鲁兹是秘密社团“玫瑰十字团”的创始人。沃雷斯也是现实世界中的“名人”，虽然几乎没人知道他……他企图在生物学中引入灵魂要素，和达尔文交换过意见，但历史对他们的理论的评价正好相反。所以，在游戏里，沃雷斯对达尔文恨之入骨。









What A Beautiful people

赫炎のインガノック

◎发售日期：2007 年 11 月 22 日　◎原画：大石龙子

“——喝彩吧！喝彩吧！
啊，啊，何其美妙！
盲目的牺牲走上了第一级台阶！
所有的人都看好了，这正是我的爱的终结！
在黄金螺旋阶梯的尽头，
有我的梦、我的爱的形态！”

就在『苍天のセレナリア』Fan Disc 的同一年，西历 1903 年 12 月 25 日，位于“王侯联合”的城市因加诺克（インガノック）突然被名为“无限雾”的障壁笼罩，从此开始了漫长的、笔墨难以形容的痛苦生活。

因加诺克原本是一座极其发达的硕学城市，在自身即为硕学的大公爵阿斯提亚（アステア）的治理下昌盛繁荣。可是，从那一天开始，一切都改变了——大公爵阿斯提亚开展了“现象数式实验”，召唤出根源存在格林・格林（グリム・グリム），结果使城市遭到严重破坏，与外界彻底隔绝，41 只“怪异”（读作 Creater）横行在城市中，给人们带来无边的恐怖。在灾难和“怪异”面前，短短时间内就有难以计数的人死去，活下来的所有人都忘记了灾难时到底发生了什么。而且，所有人的身体都发生了一定程度的异形化，他们很多都变化成了亚人种——除了“猫虎”之外，那理应是“已知世界”的人完全不知道的，只存在于“未知世界”的亚人种。所有居民都觉得自己疯了，因为他们总能在幻视中看到一个黑色的小丑在舞蹈……

可能是作为一种补偿，“现象数式”和“数秘机关”变成了因加诺克生活不可或缺的东西。



这两样怪力乱神之物可以修改物理世界——本作的主角就是一位以医疗为业的“数式医”，Gi（ギー）。身为为数甚少的非法“数式医”，Gi整日奔走于贫民区，为挣扎在死亡线上的贫民带来些许安慰。有一天，他遇到了一名神秘的少女琪雅（キーア），很快又在琪雅引起的某个事件中获得了召唤名为“奇械”之物的能力，这种“奇械”连“怪异”都能轻易地消灭……

在战斗场面开始之前，一切的描写都会让人觉得本作是一个特别苦逼的游戏。在可以媲美审判日后的末日世界里，人们肮脏而绝望地挣扎着……直到第一场战斗开始。说蒸汽朋克系列的口碑是从『赫炎のインガノック』开始建立的，一点都不为过，说『赫炎のインガノック』最让人惊艳之处就是第一场战斗，大概也不会有多少人反对。本作给整个系列定下了调——在灰暗中的华丽，大石龙子那暧昧、奇诡、美丽的原画为此加分不少。但最关键的，还是松本慎一郎所做的BGM：如果给本作打100分，其中BGM起码占20分。战斗一旦开始，在BGM之下，“喝彩吧！喝彩吧！”高声响起，那一幕足以深深地烙印在所有人的脑海中。

说实话，蒸汽朋克系列后面的三部在剧情上都比『赫炎のインガノック』好，但在评系列最佳游戏时，『赫炎のインガノック』依然令人难以取舍，原因就是它的氛围，特别是“喝彩吧！喝彩吧！”那一段给玩家的强烈冲击。这种冲击，即使在整个系列、乃至所有GalGame里，也几乎没有能与之相提并论的……正因如此，『赫炎のインガノック』被称为一部氛围游戏。樱井光在本作中也创了一个记录，战斗描写全部复制粘贴，所有对手都是一招秒（最终Boss用了两招），以至于战斗场面被称为“处刑秀”……这种战斗描写前无古人（但不是后无来者），很多人对此不能接受，甚至有人说它只有氛围——但真的如此吗？

『赫炎のインガノック』的副标题是“What a beautiful people”——“何其美丽的人们”。生活在地狱般的世界里，身体化为异形，美在何处？当玩遍之后，就会发现，本作要讲的其实只有一个：尽管如此，因加诺克的人们都在







追寻着某个比自己的生命更重要的事物。为了自己的坚持、自己的追求，他们可以付出生命；游戏愈是强调这个世界多么黑暗，人们的追求就显得愈为可贵。

正如同在城中、化为异形的兰道夫·卡特所说——“全城只有我一个疯子，除我之外，谁也没疯。”

实际上，所有的“怪异”、所有的异形，其实都不过是人心的嚎叫；『赫炎のインガノック』中的战斗看起来没有意义，是因为本来就没有意义。整个游戏，其实只是一个问题，以及对问题的回答。

题外话，本作的小游戏愈发令人发指。在每章的中盘都有一个“心声”系统，玩家必须按照一定的顺序点击角色，观看他们的“内心断片”以及一些记录文件，如果观看的数量不足，在后面的选择中，积极的（也是正确的）一个选项就不会出现，导致Game Over。这个“一定的顺序”非常复杂，特别是对于想全看完的玩家来说，只有对照攻略一个个选。这还有什么意思……

*标题Neta：因加诺克（Inganok）是位于幻梦境北方的一座阴郁大城，出自洛夫克拉夫特的『秘境卡达斯梦寻记』（The Dream-Quest of Unknown Kadath）。



What A Beautiful World 名词解释

The First（ザ・ファースト）：
于北央历2125年（西历1822年）到访卡达斯的三名硕学：兰道夫·卡特（R·カーター）、查尔斯·巴贝奇（チャールズ·バベッジ）、罗拉·尼德尔曼（ローラ·ネーデルマン）。这个名词专指这三人，他们是第一批踏上卡达斯土地的西亨人。这三人受到“大帝”休布利斯的热烈欢迎，他们和别的硕学一起，帮助北央帝国开启了机关时代。

数式（すうしき）：
字面意思是数学用语“表达式”，但在游戏中的含义非常晦涩，决不是这么简单，与其说是数学公式还不如说是魔法公式。

回路（かいろ）：
也是一个非常晦涩的名词。在伟大的硕学手中，“回路”能够产生各种不可思议（怪力乱神）的效果。

现象数式（クラック）：
读作“Crack”，是因加诺克独自开发出的超技术（至少世间这么认为），可以用于计算扭曲物理现象，根本就是“魔法”的代名词。总之在看到“数式”、“回路”的时候理解成“怪力乱神”就对了……

数秘机关（クラック·エンジン）：
读作“Crack Engine”，也是因加诺克的发明，是利用“现象数式”，把各种机关机械埋入体内，以强化头脑或肉体的“科技”。

大机关（メガ·エンジン）：
读作“Mega Engine”，广泛运用于文明城市和军队，只要数台就可以维持一个大都市的运转，可以看作超级动力炉加超级计算机。当然，污染也极其严重。

What A Beautiful World 名词解释

大阶差机关：

由“蒸汽王”巴贝奇发明的超级蒸汽式计算机，位于帝都地下深处，是一切蒸汽计算机的始祖，也是蒸汽文明突飞猛进的源头。其性能也相当怪力乱神，即使处理北央帝国全国的数据也绰绰有余。

结社：

又称为“硕学协会”，正式名称是“西印度公司”。拥有各种怪力乱神的“回路”，其势力以欧洲为中心遍及全西亨，传说在暗中支配着西亨文明的走向。

赫眼（真红之瞳）：

诡异的红色瞳孔，是结社最高干部的标志，在眼中埋入特殊的数式，使瞳孔变色；最直接的功效就是长生不老，结社的高级干部基本都是活了不知多少年的怪物。

黄金瞳：

黄金色的瞳孔，大多由遗传产生，所有拥有北央帝国皇帝家血脉的人都是黄金瞳。偶尔也会突然在普通人身上出现，结社和帝国都对这类人非常重视。有许多关于黄金瞳的传说，据说他们能看见一般人看不见的东西，拥有超越一般人的力量；实际上，很多有黄金瞳的人确实能与大型机关连接，瞬间获得超人的信息处理能力。

亚人种：

在卡达斯世界生活的半兽人，种类丰富，每个种族的读音都相当怪异。其中只有“猫虎”（プセール）生活在“已知世界”，在达尔文发表进化论之后，帝国把他们当成未完全进化的二等公民，加以迫害（顺便一提，帝国称纯种人类为カシオン）。奇特的是，所有“猫虎”都有黄金瞳。除“猫虎”外，还有“鸟禽”（パルデス）、“蜥蜴”（ミシューフシ）、“虫蠱”（シェロブ）等许多种族。

盟约：

被“未知世界”所有居民以信仰的高度共同遵守的一些条款，内容大致是与人为善，类似道德规范。不管是怎样奇形怪状的生物，只要遵守盟约，就会被称为“人”，不守盟约的“人”会遭到广泛鄙视。不过在伐鲁希亚，这个词基本上是“法律”的意思。

远古者（ふるきもの）：

在遥远的过去生活在卡达斯上的生物，但如今绝大多数都离开了这个世界。留在世界上的一小部分也衰弱得失去了大部分力量。正常人类用肉眼无法看见它们，硕学称它们为“自然神”、“小精灵”。



What A Beautiful tomorrow 漆黑のシャルノス

◎发售日期：2008 年 11 月 21 日 ◎原画：AKIRA

“这正是一出宏壮、伟大、光辉的，赌上了无数思念、希望、生命的闹剧。人类实在是太棒了。他们是这般愚蠢、这般可爱，有时疯狂，有时又决不放弃——否定明天，可又梦想着明天。”

时间是西历 1904 年，西亨的大英帝国正处于维多利亚女王的统治之下。此时因加诺克已经从“无限雾”中解放（里面过了十年，但外面只过了一年），但伦敦市民对此一无所知，也毫不关心。蒸汽文明的发展使伦敦也失去了蓝天，然而，蒸汽文明更加发达（污染也更严重）的卡达斯依然是人们向往的对象。因加诺克解放之后，不知为什么，西亨出现了一些能窥见蓝天的缝隙，大多数人只有在这里才知道蓝天是什么样。

本作的主角就是在这个蒸汽工业之都进行硕学进修的少女玛丽·克拉莉莎·克里斯蒂（メアリ・クラリッサ・クリスティ，和前面出现过的玛丽·雪莱同名）。一年前，她的一只眼睛偶然变成了“黄金瞳”，但身体没有什么异常。玛丽和密友夏洛特·勃朗蒂（シャーロット・ブロンテ）、安杰莉卡·德雷斯（アーシェリカ・ダレス）可说是当时伦敦时尚女性的典范：在皇家硕学院进修、崇尚爱达主义（以北央帝国的女执政官命名的女权主义）、周末结伴逛哈罗德百货公司、悠闲地喝下午茶、去海德公园看蓝天……这样的生活简直和维多利亚女王的治世本身一样美好。直到有一天，被称为“怪异”（注意，读作 Meta-Creater）的怪物出现在深夜的伦敦街头，造成许多杀人事件。夏莉（シャーリィ）——也就是夏洛特，被卷入事件，







陷入长期昏迷。

为了拯救好友，玛丽想尽办法，最后找到了一个叫“M”的神秘男子，“M”告诉她，要想救夏莉，就必须和他合作，在化作异界“夏尔诺斯”的深夜伦敦街头，以“黄金瞳”当饵引诱“怪异”到“M”跟前，让“M”残杀（这个词没用错）它们。玛丽只得答应了这个不明所以的要求……

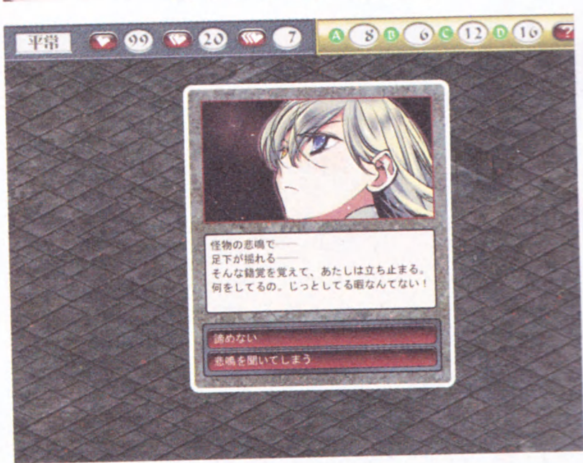
玛丽不停地在“夏尔诺斯”中引诱“怪异”，然后看着“M”用非人的手段把它们虐杀。她对“M”这个似乎不知感情为何物的人的好奇越来越强。另一方面，在结社“三博士”之一的闵希豪森男爵（バロン・ミュンヒハウゼン）的主导下，大英帝国在进行“夏尔诺斯”计划。这两个计划之间的联系、以及它们跟过去一场神秘主义集会的联系，玛丽并不知晓。直到最后，一切“怪异”都被杀尽，“鞑靼之门”开启、“夏尔诺斯”计划执行的时候，真相才露出水面：从女王到某位普通的硕学院女学生，都惧怕“今天”的幸福生活会消失，被更加残酷的“明天”取代。游戏中的大部分人都在内心深处害怕不断发展的蒸汽文明会带来更糟的明天，而“夏尔诺斯”计划就是让一切停留在“今天”的仪式。

在夏尔诺斯，有一位远古者的王。所有远古者离开这个世界之后，他依然固执地留在漆黑而无人的夏尔诺斯，直到后来被结社的高级干部“教授”赋予了人型。爱过他的女性想拯救他，但是失败了，她们把一切托付给了玛丽。夏尔诺斯计划开始后，夏尔诺斯降临了世界，把所有人的时间都固定在了“今天”。玛丽也是一样，她的一天和好友过着能想像到的最幸福的生活，没有任何不满和不足——但是，这一切都不对劲。在游戏的最高潮处，没有任何战斗，玛丽简简单单地一语道破：

“在你的世界里，没有蓝天。”

“夏尔诺斯”的世界崩溃了。正如游戏最后暗示的那样，明天的确可能会变得更糟：维多利亚女王会驾崩、第一次世界大战会按照“史实”爆发、一对姓居里的硕学夫妇发现了一种特殊物质……但，那又如何？充满不确定的、可能更糟的明天也胜过死水一潭的今天。一切正如玛丽用来拯救孤独的王者“M”时所说的那一句话，这句话引自“M”唯一爱读的书，据说人类的一切智慧都包含在这几个字里：







“等待，并希望。”

最后说一下，在『漆黒のシャルノス』里，Liar-soft 标志性的无聊小游戏终于到了令人不可忍受的地步。玛丽引诱“怪异”的过程实际上就是个扔骰子走路游戏，极其复杂、冗长，在一场游戏上消耗比整章更长的时间毫不稀奇。我在此强烈推荐玩的时候下载全存档，把这个游戏跳过去。除此之外，『漆黒のシャルノス』没有什么可挑剔之处，它的 OP『DORCHADAS』也是全系列最好听的。本作中有大量的欧美文学 Neta，自女主角（玛丽是阿加莎・克里斯蒂）以下，作家和作品的出处不计其数，福尔摩斯和柯南・道尔同台登场，洛夫克拉夫特非常活跃。此外，从本作开始，蒸汽朋克系列的工口场面最多只露两点，按日本的标准就不算 18 禁了。

* 标题 Neta：夏尔诺斯（Sharnoth）是奈亚拉托提普的国度，出自『阿索弗卡斯的暗黑大卷』（The Black Tome of Alsophocus），这个短篇名义上由洛夫克拉夫特和马丁・S. 瓦奈斯（Martin S.Warnes）共作，实际上是洛夫克拉夫特去世很多年后瓦奈斯在他的残篇『书』（The Book）的基础上续写成的。



谜团：结社

作为幕后最大的黑手，“结社”从『漆黒のシャルノス』时正式开始活跃。“结社”总帅阿托塔斯·托特·赫尔墨斯（アルトタス=トート=ヘルメース）是作中最神秘的三人之一，和雅罗、北央帝国皇帝一样，完全被谜团包裹，还受到结社成员如神一般的崇拜——他向结社中不明真相的下层成员许诺，当结社成功时，所有天空将会连成一片，人们将拥有“苍天”。

阿托塔斯拥有诸多别名：“舍弃荣耀与称号的无貌之王”、“卡利奥斯特罗·圣日耳曼”（カリオストロ＝サンジェルマン）、“光辉的劳达托雷斯”（光輝のラウダトレス）、“伟大的三角形”、“GEOMETRY”……这些名字几乎全是神秘学、炼金术中的传奇人物或至高存在（赫尔墨斯指神秘学中的“三重伟大者赫尔墨斯”，托特也是神秘学意义上的称呼，和希腊或埃及神话无关）。他还是尼采理论中的“超人”。

他的一切皆属不明，只是被结社成员不断提到。“托特”这名字倒是到处出现，还记得『赫炎のインガノック』里每章都有的内心断片吗？当游戏进行到尾声时，最后一个断片会写“这些都是由我记录的”，署名是“西方硕学协会主宰托特”！同时他称大公爵阿斯提亚为“吾友”，大公爵在进行现象数式实验时使用了结社供给的“秘本”……我个人怀疑他和“大帝”休布利斯也有关系，看看那个“舍弃荣耀与称号的无貌之王”，他们甚至可能是同一个人（我猜的，没根据）……

作为结社总帅，他当然发明了自己的回路：阿托塔斯式回路。此回路详细不明，似乎以人类的想像力为源泉。直到『漆黒のシャルノス』为止，“教授”都是他的代理人。除此之外，结社还有许多干部，这些人都相当强大，名单和历代“十硕学”有许多重合之处。



◎发售日期：2009年11月20日　◎原画：大石龙子

“——心中所想、白光辉耀之物为何？
——那便是沙漠的故事，是它的结末。”

无论在现实还是游戏中，时间又过了一年。本作的舞台移到了“未知世界”的沙漠城市伐鲁希亚。大石龙子画风的特色在本作中发挥得淋漓尽致。

在『苍天のセレナリア』之后，已知世界和西亨诸国都积极地与“未知世界”接触，过去一直闭关锁国的人类城市伐鲁希亚因此迎来了许许多多的外邦人和全新的机关科技。1906年初，一只巨大的怪物“阿布霍尔”（アブホール）突然出现在伐鲁希亚，推倒了一座建设中的大机关塔，在人们心中投下了阴影。“恐怖病”这种会使人变成异形的疾病使人恐惧，暗中活动的“白死教团”使人不安，除此之外，一切都发达而繁荣。

过去的伐鲁希亚一直有一群被称为“Adept”的战士下到附近的“沙漠迷宫”里，打败异形怪物“恐怖”（ホラー），取回那里的“发掘机关”，伐鲁希亚就靠这些远古时代的机关维持。本作的主角阿斯尔（アスル）是一位



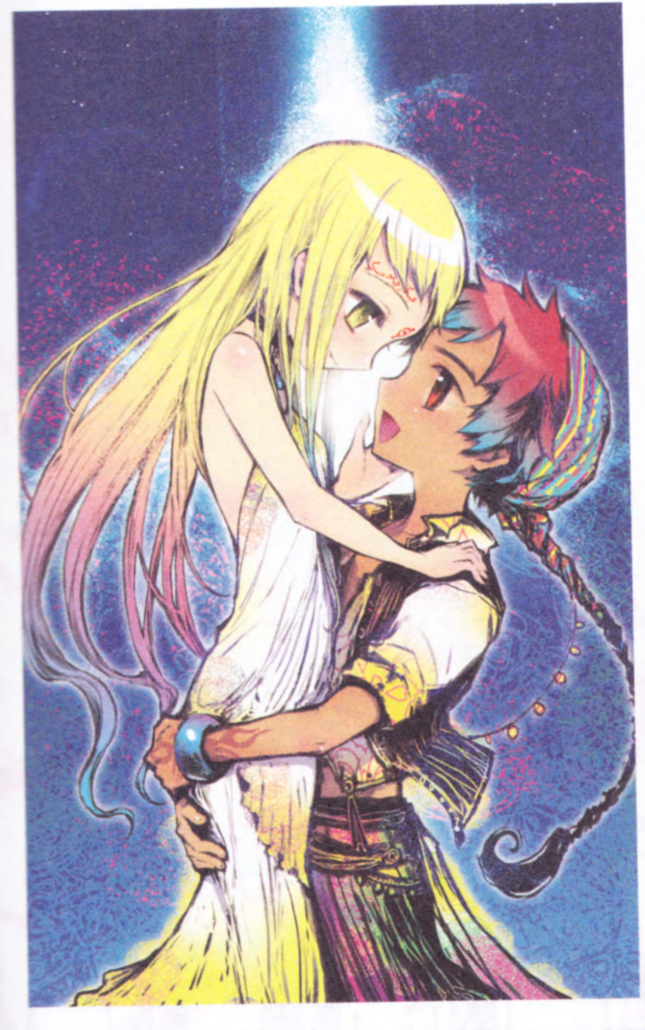
专门清洗粘在“发掘机关”上的“恐怖残渣”的少年，一天，他极其偶然地进了王宫，从“恐怖病”发作的侍者手上救出了即将和太守哈鲁德（ハールート）缔结政治婚姻的北央帝国公主克谢尔（クセル），两人从此邂逅。

在种种势力的作用下，身为统治者的太守哈鲁德也不能自主，被迫与他所爱的露娜（ルナ）分离。结社派来的干部“钢铁姬”和“机关卿”此时已控制了伐鲁希亚的“Adept”公会，命令“Adept”们为结社工作。在这些被命令的人里，有一对姐弟剑士阿娜（アナ）和卡希姆（カシム），尽管很多人说，现在已经不再





白光のヴァルーシア
◆What a beautiful hopes◆







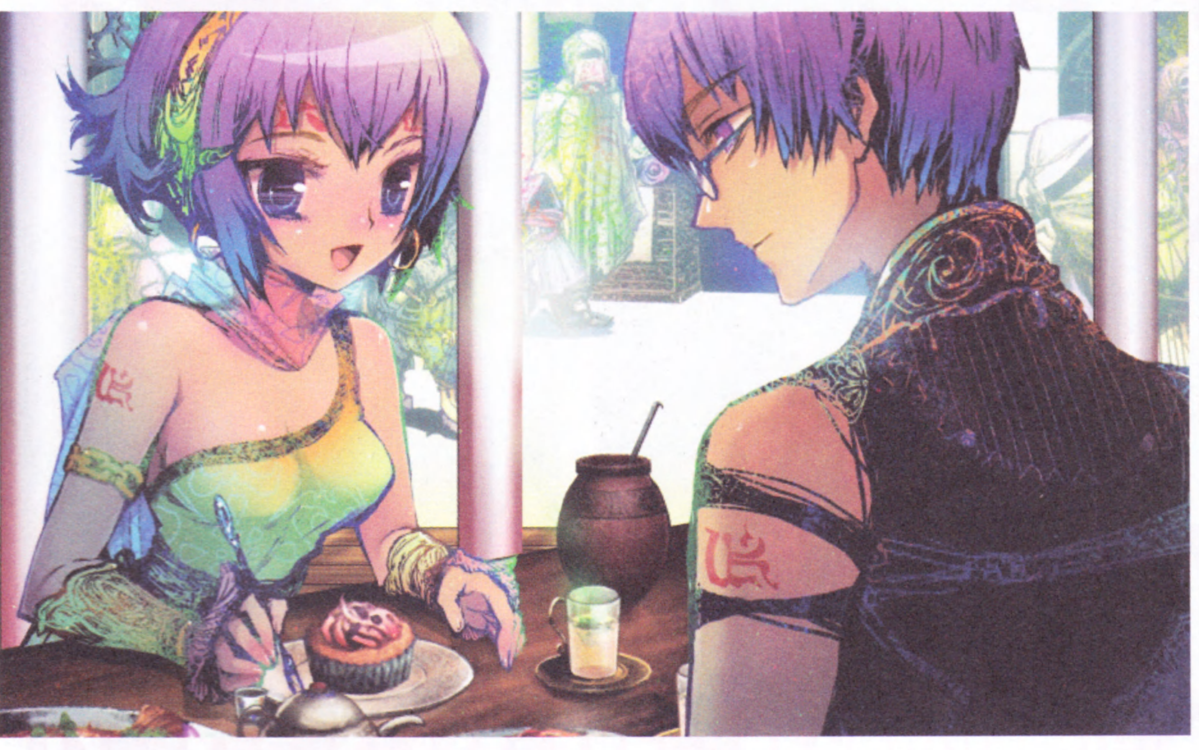
需要“发掘机关”，可他们仍继续着自己在迷宫里的战斗。

『白光のヴァルーシア』和前两部作品又有所不同。它是一部群像剧，阿斯尔和克谢尔没有贯穿全场的戏份，在恋爱的部分里，少女漫画味特别浓。本作也是第一部有前作人物正式登场的作品：卡尔贝尔提在作品中发挥了不小的作用，兰道夫・卡特也不知怎么从因加诺克到了这里，在“恐怖”横行的迷宫里开了个旅馆。

在经过『漆黑のシャルノス』那令人发指的小游戏之后，本作终于把该死的小游戏取消了，取而代之的是象征性的选项（所有正确选项都是第三个）。更重要的是，本作第一次使用了全程语音，前几作的成功无疑是主要原因。最后，还有一个没有被很多人留意的变化：本作第一次把名词辞典整合到游戏里了。从『赫炎のインガノック』到『漆黑のシャルノス』，网页上的设定介绍越来越多，最后终于直接放到了游戏里。蒸汽朋克系列的设定已经太复杂，









What A Beautiful World 名词解释

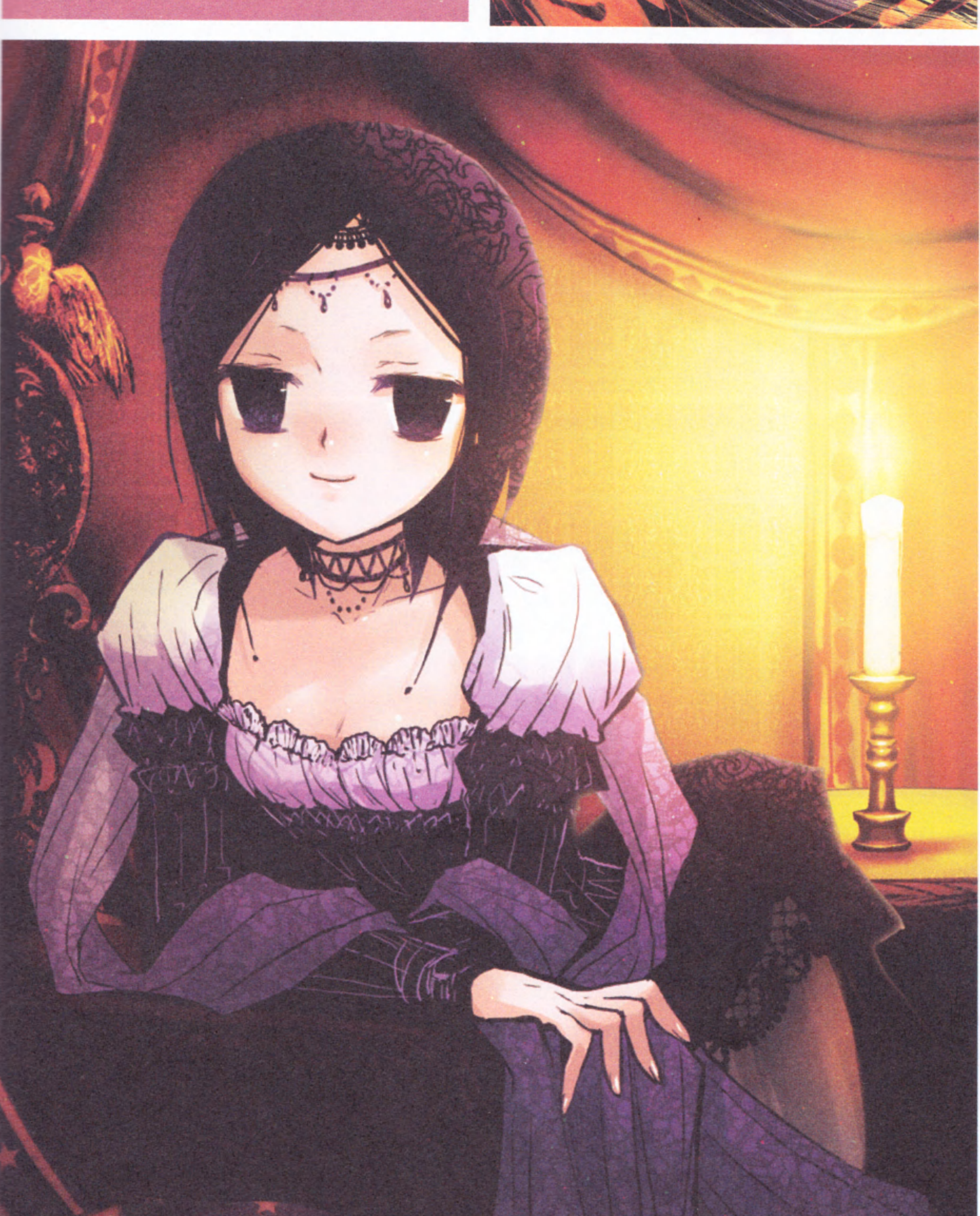
王：

泛指各种力量强大的生物，不一定是实际的统治者。

宗教：

西亨的宗教和20世纪初的地球无异。而整个卡达斯都没有“神”、“信仰”、“宗教”的概念，不是无神论，是连这些概念都没有，西亨人甚至难以对卡达斯人解释这些概念。（这样的设定其实挺罕见的……）





发展到本作——第四作的时候，即使是标榜“爱买买，不买滚”的Liar-soft也有点撑不住了。

没有人知道恐怖病的发病原因，也没人知道崇拜“恐怖”的“白死教团”的目的为何。但各种悲叹充斥着城市：为了无果的思念、无果的爱情，悲叹缠绕着人们，正是这些悲叹将恐怖病引来。『白光のヴァルーシア』最大的一点不同，其实是：它用整个游戏的长度做铺垫，而不是像以前那样把故事控制在一章之内。甚至在终章的结尾之前，悲叹的气氛都十分浓重，所有角色都在纠结自己的心伤，直到城市面临生死关头的时候，他们才对一个问题做出了回答……

正如阿斯尔的父亲以前对他说的，没有什么“敌人”，有的只是悲叹。到『白光のヴァルーシア』里，樱井光已经成熟到把整个游戏都压在最后那一句回答上了；当“希望”出现的瞬间，当放弃悲叹的瞬间，白光笼罩了沙漠里的城市，黑暗的恐怖消失，“白死教团”的诅咒无力地化为碎片。游戏在前面越是渲染悲叹，最后的多米诺骨牌就倒得越猛，给予玩家的感受也就越为强烈。

*标题Neta：伐鲁希亚（Valusia）是远古时代蛇人的第一王国，最早出自R.E.霍华德的“King Kull”系列，克苏鲁神话和它共用一部分世界观，也经常借用这个名字。

谜团：皇帝家

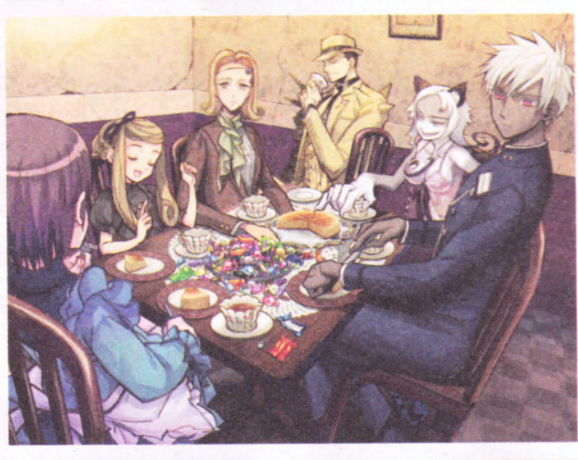
经过五代作品，皇帝家依然被包裹在重重谜团之中。现任皇帝是薛西斯（クセルクセス）9世，基本不理朝政，日常政事由执政官把持，但这决不意味着他是傀儡。在『苍天のセレナリア』里，对皇帝家的来源有一大堆非常晦涩的暗示，到此为止也只有这些暗示。那些暗示有点玩过头了，除了说明皇帝家以前是从“未知世界”来的、和“猫虎”出于同样的原因拥有黄金瞳之外，什么都说不清。

历代最重要的皇帝“大帝”休布利斯在设定上“据说失踪了”，这基本就是“没死”的代称。『苍天のセレナリア』攻略书的“作者”叫“托特・休布利斯・罗姆”（トート・ヒュブリス・ロム），他在『紫影のソナーニル』的WN中也登场了，似乎身处一个“集体无意识”的“无色”世界……是谁在未知世界建造了庞大的“皇帝骑”？为什么“黑迷奇城”里的大机关叫“休布利斯”？……大公爵阿斯提亚据说和皇帝家关系十分密切，而克谢尔（クセル）被称为“机关姬”，拥有启动大机关的能力。此外，在历代游戏的WN或Fan Disc中都会提到，爱达和马泰奥斯悄悄推进着自己的计划，他们最后要对付的可能正是皇帝家……













紫影のソナーニル

◎发售日期：2010 年 11 月 26 日　◎原画：AKIRA

> “原来如此。你想赋予爱以形体吗？
> 我会满足你的愿望。但是——
> 前提是，爱既非梦境也非幻影，
> 而是实际的存在的话。”

作为目前系列五作中的最后一作，『紫影のソナーニル』的舞台又移到了西亨，这回是在重机关都市纽约的废墟上。

1902 年，纽约。比因加诺克还早一年，同样在 12 月 25 日，人类史上最初的现象数式试验在伟大的硕学爱迪生（エジソン）的主导下进行了，结果自然和因加诺克没什么两样，甚至比因加诺克还惨：拥有三百万人口的纽约市彻底消失，城市完全化作废墟，在消失的人中，也包括一位名叫艾莉西亚（エリシア・ウェントワース）的年轻女学生所爱的硕学阿兰（アラン・エイクリィ）。

五年之后，1907 年。已经是大学生的艾莉西亚成熟得简直像换了一个人，她也得到了单眼的黄金瞳，重返纽约废墟，看到了废墟上的一切。与此同时，在“地下世界”，理应消失的人们却依然生存，七只被称为“御使”的怪物把恐怖的阴影罩在人们头上，人们不停被“御使”袭击，但却不会因此而死，他们身体的一部分会被换成机械，同时失去一部分记忆。一个叫莉莉（リリィ）的少女在这样的一个地方醒来，完全失去记忆，只记得自己必须要去“紫影之塔”。她遇到一个自称为“A”的神秘男子，乘上了仅有一辆的地铁。“A”说，只要她的目标是“紫影之塔”，他的一切就都随她差遣……

『紫影のソナーニル』最具特色的地方，就是双女主角分别在地上和地下旅行，两人经历的事情有一种暧昧不清的联系，两条线互相交织在一起，渐渐寻出五年前“现象数式试验”的真意。同时，艾莉西亚的回忆不停在幕间出现，天真烂漫的少女艾莉西亚和成熟冷静的成人艾莉西亚之间的对比非常有趣。在莉莉打败了所有“御使”后，艾莉西亚和莉莉双双到达了地上和地下的“紫影之塔”。在那里，莉莉被告知了一切的真相。

看到本作的副标题的核心是“记忆”，就应该想到，它所对应的矛盾是“遗忘”。莉莉在旅程中看到了各种各样的人，懂得了“爱”，“爱”最大的敌人不是“分离”，而是“遗忘”。

如果所有的一切都注定被遗忘，没有一点挽回的可能，这时你该怎么办？在紫影之月下的观察者兼嘲笑者问到了这个问题。『紫影のソナーニル』的风格是忧郁的，这忧郁的根本是因为。它把这个问题推到了顶点，没有余地。因此，最后的回答才显得尤为残酷——但是，即使残酷，也要回答。因为，莉莉的回答早已注定。

*标题 Neta：索纳尼尔（ソナーニル、Sona-Nyl）是幻想中永恒的美好之地，出自洛夫克拉夫特的『白船』（The White Ship）。



尊きもの

尊きもの：珍贵的东西，有重要价值的东西。

我个人认为，如果说蒸汽朋克系列最核心的概念，那就是这个词。中文翻译很难表现这个词蕴含的全部意思；在游戏里，“尊きもの”有两种用法，一种是字面上的意思，另一种则是价值观上的意思。在『苍天のセレナリア』的时候，后续作品还没有成型，它仅仅是一部单纯的冒险谈，蒸汽朋克系列的精神要从『赫炎のインガノック』开始算起。从这时开始，整个系列定下了调子——一边是人心的嚎叫，另一边是“尊きもの”的价值。



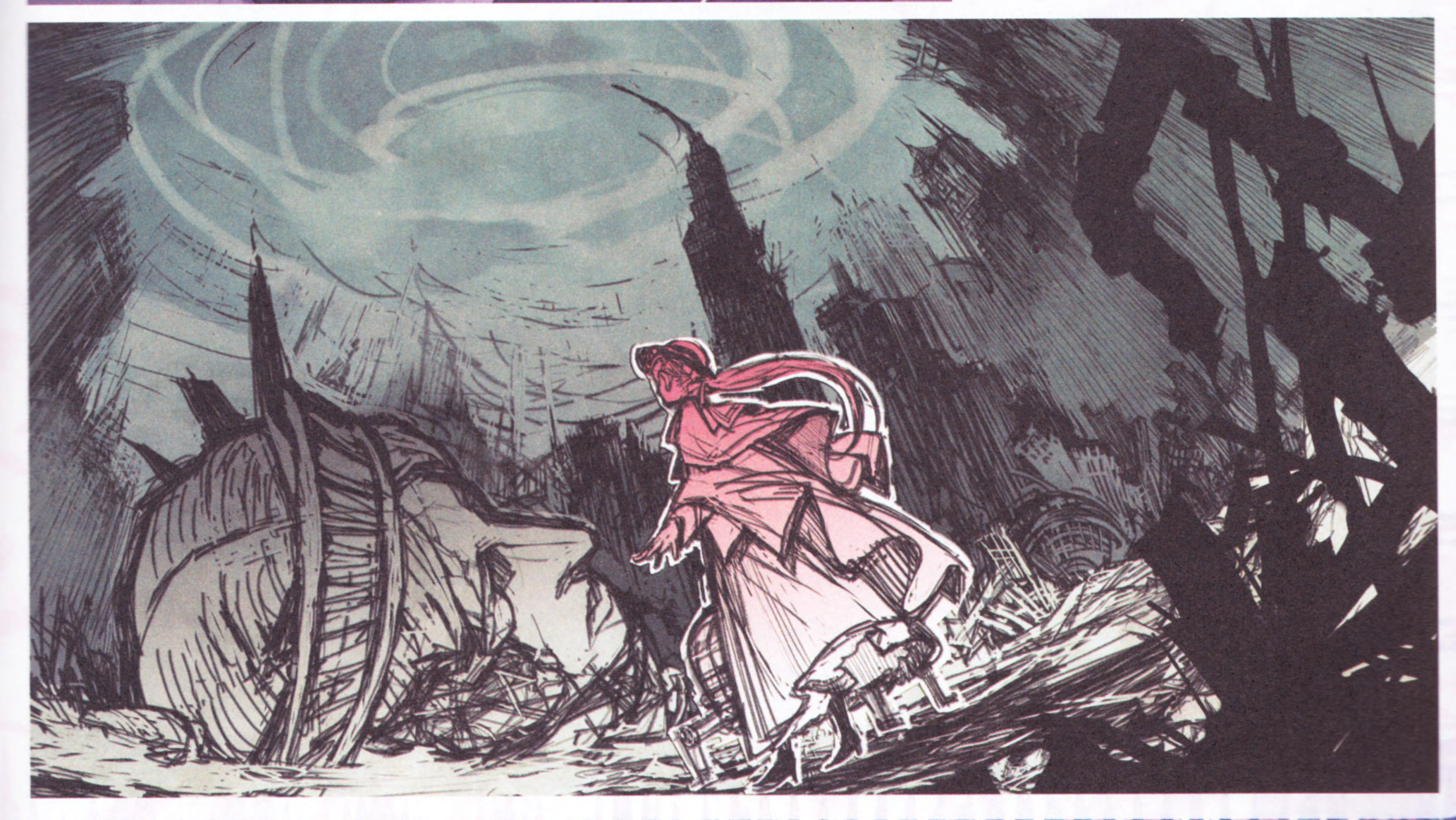
在生活如地狱般的世界里，“尊きもの”是“人们”对自己坚持之物的追求；

在胆怯得不敢迈出一步时，“尊きもの”是对“明天”的向往和前进的决心；

在身边有哀叹如影随形时，“尊きもの”是敢于直面伤痛和恐怖的“希望”；

在一切可能会化做虚无时，“尊きもの”是把爱永远在心中铭记的“记忆”。

也是从『赫炎のインガノック』开始，所有的异化、所有的变貌，其实都和现象数式实验有关。现象数式能把人心的异化和变貌转为




MEET
Miss
SUBWA

物理上的变化，而它的来源，不过只是人心的嚎叫。这些嚎叫全都来自蒸汽文明，但它们的根本，依然是人性本身。『漆黒のシャルノス』里有一段很经典的对话：

——“你觉得‘怪异’是什么？”

“那不是什么超自然现象，是人造物体，是最先进的机关机械。”

——“虽不正确，但你及格了。”

当明白了这一点之后，并不需要战斗——因为作品中的战斗本来就没有意义，只要一句话就足以把一切障碍打破。那就是：

“即使我处在这样的世界中，我依然有对“尊きもの”的不变的坚持。”

不管是怎样的痛苦、怎样的绝望、怎样的嚎叫、怎样的哀伤、怎样的无意义——

——这里活着为了追求，不惜付出生命的人们。

——不管明天再怎么残酷，我依然梦想着明天。

——就算再怎么恐怖，我的世界依然充满希望。

——哪怕一切都是虚空，我依然拥有爱的记忆。

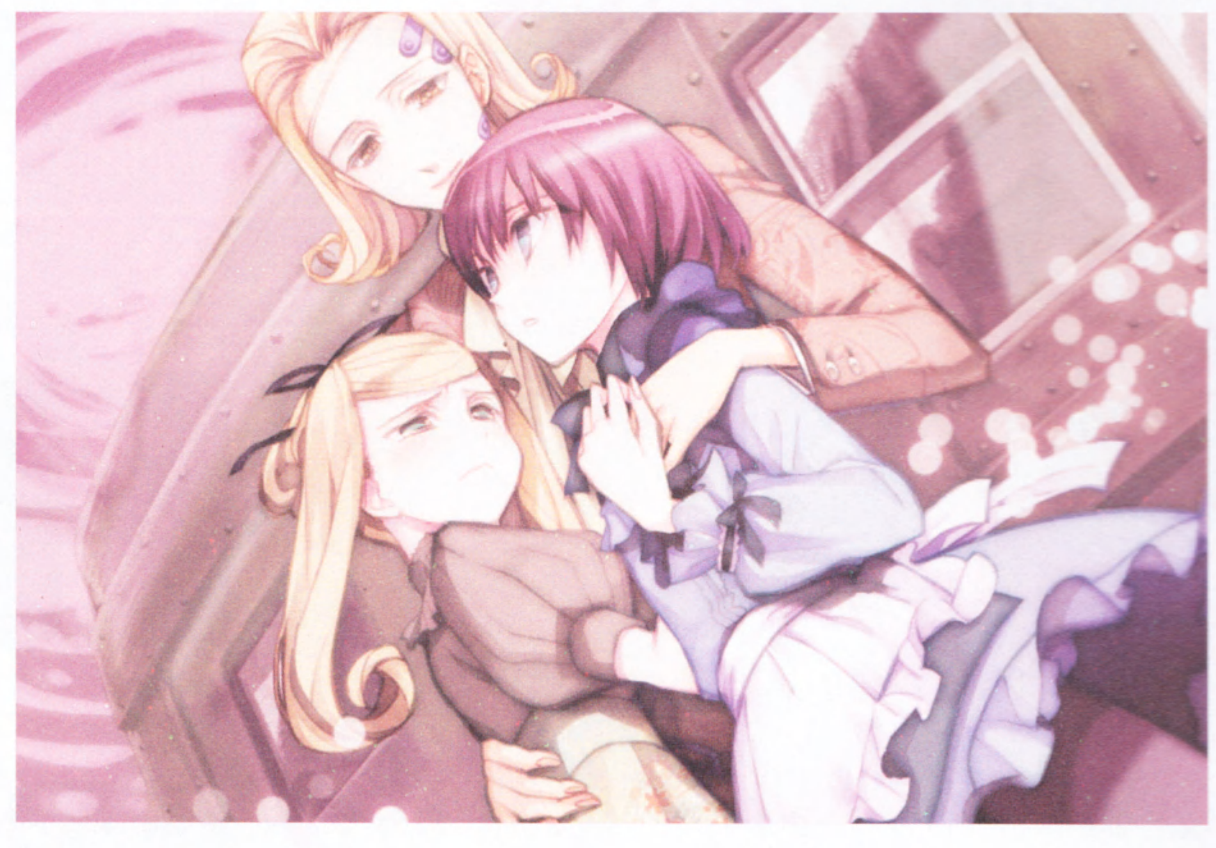
而在这全部的坚持之上，作为一切“尊きもの”的标志和象征，是辽阔的塞雷纳利亚的苍天。

正如“蒸汽王”所说的，除此无它。

每一部游戏都有一个最高的“尊きもの”。这正是蒸汽朋克系列、是樱井光作品的关键所在，这正是最纯粹、最极端的理想主义。因为它的纯粹和极端，没有人可以直视它。整个游戏就好像让你在黑暗的隧道里走二、三十个小时，当你走出隧道的时候，把纯粹得无法直视的苍天展现在你面前；这个时候，你真的会发自内心地感叹一声：这是何其美丽呀。

樱井光要的，就是这句话。

蒸汽朋克系列最根本的魅力，就在于此。











题外话：论樱井光之不可译

在日本作者中，樱井光可以算是个人文字风格相当突出的一位了。她的文法非常怪异，也由此产生了她特有的韵律。

举个『赫炎のインガノック』里的例子：

踊る道化師。黒色の。
拭い去ったはずなのだ。
なのに、何故か思い出す。記憶の共に。
あれはそう。10 年前。
今はもう細やかな破片になってしまった
記憶たち。赤と黒を基調とした、無数の。

凡是对日文有所了解的人都能看出，这文法本身就充满扭曲，可以翻出原文的意思，但怎么能翻出原文的味道？

个人观点，和诗不可译一样，这样的文法一翻出来肯定严重失味。这种突出的扭曲风格，也可以说是 Liar-soft 的个性之一吧……▲



幻想鄉花主題繪本

東方夢花旅・壹&貳

刊物配置信息







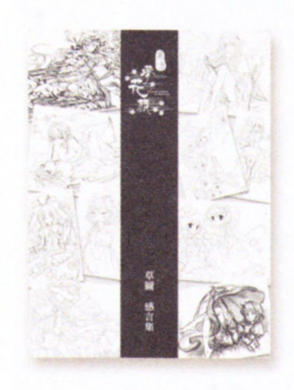

■東方夢花旅・春夏之卷

內頁專色印刷
頁數：40頁
開本：大16開 (210×285mm)




■東方夢花旅・秋冬之卷

內頁專色印刷
頁數：36頁
開本：大16開 (210×285mm)



■夢花旅綫稿freetalk集

頁數：16頁
開本：大16開 (210×285mm)



■東方夢花旅・貳

特種紙書套裝幀
頁數：64頁
開本：大12開 (280×285mm)




■附贈CD/明信片套組

頁數：明信片6枚/CD一枚
開本：150×125mm
曲數：4曲



■附贈眼鏡清潔布

尺寸：130×130mm

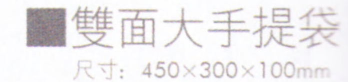
+

■雙面1+2收納盒

尺寸：330×290×80mm



■雙面大手提袋



尺寸：450×300×100mm

夢花旅2 100 RMB/套

夢花旅1+2 160 RMB/套




微百合向|剧情|平行世界|原创音乐
運命の嘆き
夜鶯
ナイチンゲール
2012.5.27魔都CP10首发预定
内容:
音乐CD
（全9曲 vocal曲 | 语种：日、中、英）
全彩BK DRAMA CD
A4全彩绘本 黑白漫画 海报 收藏袋
【Producer】：雙子蠍
【Schemer &Director】小穆
【Original】小鸟
【Music Director】Zoey
【Composer&Arranger】Zoey、haloweak、lbg、yychan、乐痕
【Lyric】小鸟、foolen、komine、koronko、弥纱
【Vocal】冥月、流月Ryutsuki、瑶山百灵、komine、zoey
【Mastering Engineer】Cuttlefish
【Character Designer】月色火焰、Mitsuki、巫马之
【Illustrator】EL-ZHENG、DomotoLain、h2so4kancel、KD 、LADYBC
MIA、saber_01、TID、静默风铃、尼斐提斯守护、猫猫饭团
千年橙子巫马之、雪樱樱、月色火焰、走失人形
【Guest】最後の使徒、RUBY
【Poster】EL-ZHENG
【Art Designer】EL-ZHENG、雕小抽
【Drama Director】小鸟
【Character Voice】山新、KOUSOU、幽舞越山、Kaede、水绘Q、章鱼烧
【Drama Mixing】鬼照
【Comic】布丁
【Web Site】江南枫、15蓝
GeminiScorpius
雙子蠍



同人作者PICO个人作品集第二弹！
音色庭院
VOCOURTYARD
刚结束的C81上热卖的V家本哦！
内容：VOCALOID系列主题插图本
页数：20P
售价：20元
参展计划：3月的南宁，济南，4月的武汉，南京，5月的北京
在展会的MSL摊位上都有卖哦~详情请关注MSL的
官网：http://doujin.cnmsl.org/
以及主催紫夏的BLOG：http://weibo.com/violetchar
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/
MSL
MOBILE SUIT
同人作者PICO个人作品集第一弹！
C80上完售的东方本！只有淘宝了，剩余不多了哦！
東方幻華録
CHRINICLE OF TOUHOU ILLUSIVE SINTER
VOL.1
内容：东方系列主题插图本
页数：24P
售价：20元
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/

2月19日新登场

我的歌聲是拯救，亦或是毀滅
決定它的是王，王之力會給於世界所有罪惡以審判；
“初始的意志”是開啟“科賽特斯”之門的鑰匙，
門，會洗清一切王判下的世界之罪；
但是——門啟之後，
我還會是那個我……嗎……

祈愿之罪
The Guilty of Wishes

ILL:究金


東方占星祭
~春夏卷~~秋冬卷~
全套收入了代表春夏秋冬十二个星座四大血型
的48个东方Project的人物CG并含多张特典图
萌姬官网：http://www.oymoe.com
萌姬微博：http://weibo.com/oymoe
萌姬淘宝：http://oymoe.taobao.com
illust by obiwan & xin
萌姬聯盟ACG第六輯
僕は節操が少ない
預告
萌姬联盟ACG第四辑：东方占星祭~春夏卷~~秋冬卷~
规格：春夏秋冬两卷A4全彩 全80P 含内页特殊工艺
作者：obiwan
助手：XIN、妖兔伍长
内容：东方Project人物插画、星座血型属性分配
套装：春夏卷秋冬卷，2纸袋，2海报，4书签，书壳，扇子
售价：全套装价 120RMB
春夏卷套装 60RMB
秋冬卷套装 60RMB
星宵羁绊： 20RMB
副刊：萌姬ACG第四辑萌绘本：东方占星祭~星宵羁绊~
A4全彩28P 画师合绘本
贩售：全国各大同人展、萌姬淘宝店


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
03
Mar.
月号
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
总第四十一期
推广价20元
封底故事
东方梦花旅之
ISBN 7-89471-489-3
9 787894 714893